KILLER INSTINCT

DRACULA X

NINJA GAIDEN

PRIMAL RAGE

STREET FIGHTER THE MOVIE

Ganhe 1 PLAYSTATION Promoção

SUPER NINTENDO • PLAY STATION • ULTRA 64 • SEGA CD • 32X • 3DO
MEGA DRIVE • SATURN • VIRTUAL BOY • JAGUAR CD • NEO GEO CD

GAME-X

TRAMA

REVISTA GAME-x Nº 1 - R$ 3,50

DRACULA X
Todos os segredos do Vampiro

- PRIMAL RAGE
- PHILOSOMA
- KINGDOM
- STREET FIGHTER MOVIE

KILLER INSTINCT

Um murro com a Força dos Computadores da Silicon Grafics

DICAS TRUQUES NOTÍCIAS EXCLUSIVAS

indeX

SUPER PROMOÇÃO PLAY STATION
Página 47

SUPER NINTENDO

10 NINJA GAIDEN TRILOGY
12 DRACULA X
18 PRIMAL RAGE
20 KILLER INSTINCT

SATURN

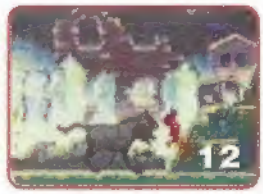
24 BATTLE MONSTERS
26 RIG LORD SAGA
28 STREET FIGHTER MOVIE
30 GREATEST NINE
31 LAST GLADIATORS

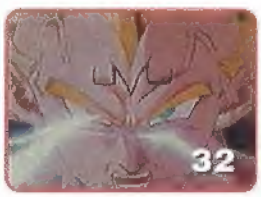
PLAY STATION

32 DRAGON BALL Z 22
36 PHILOSOMA
40 SUPER PRO BASEBALL 95
41 ARC THE LAD

REAL 3DO

42 KINGDOM





SECOES

XLOOK
PÁGINA 4

Recado ao leitor
Cartas • Dr. Xurros

GAMEXPRESS
PÁGINA 6

Ser ou não ser... O mais vendido.
Sega 32 BIT • Virtua Fighter Remix • Saturnday • $399,95 • Uma Visão do Futuro• Nintendo • Virtual Boy • $ 179,00 • + jogos + jogos e jogos • Play Station desembarcndo • Sony • $299,95 • Hot line. • X- Band.
Os jogos que chegam • Super Nintendo (9) • Sega CD (1) só? • 32X (14) • Mega (10) • Saturn (28) • Play Station (57) • Jaguar-CD (7) • 3DO (18)

X-TRICKS
PÁGINA 44

Ninja Gaiden, todos os passwords da trilogia. Truques para se dar bem. Dracula, códigos de todas as fases, finais e com a melhor arma. Ogre Battle • Kilier Instict. Jogue em alta velocidad., Brinque de Fulgorball • Cosmic Carnage • Quarantine • Hagane • Panzer Dragon • (Wizard e Invencibilidade) • Bust a Move • NBA, o melhor dos Times • Clockwork Knight, milhões de pontos • X-MEN, dicas dicas dicas • Flink, Destruição Total • Demon's Crest, jogue com os chefes • Aero the Acrobat2, seleção de fases • Keio Flying Squadron , jogo escondido.

TRAMA EDITORIAL

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

GAME-X

REDAÇÃO

DIRETORA EDITORIAL
Ethel Santaella
Editora Assistente:
Andréa Calmon
Revisão: Hebe Ester Lucas
Pesquisa: Iracema Braga
Secretária Editorial
Damaris Marcelino
Atendimento: Luzia Begalli
Diretor de Arte:
Roberto Avelino
Secretário Gráfico:
Álvaro Corrêa

DTP
Alexandre Távora
Marcelo Christian

Scanner
Ari Nelson Corrêa

PROJETO GAME-X
Darius Roos

Desenvolvimento Visual
Alexandre Távora
Dawis Roos
Marcelo Christian

Pilotos, textos e jogos
Danilo Perez (SGT Trabuco)
Darius Roos (Agente DR-X)
Dawis Roos (Slayer)
Igor David Perez (Sansão)
Dr.Xurros
D'Artagnan

Revisão
Hebe Ester Lucas
Sérgio Fiore

Desenhos
Alexandre Távora
CARIBÉ (capa)
Marcelo Cassaro

DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Contatos: Magdalena Barbera
Marilda Rollemberg Ronam
Márcio Camargo, Tércio Prado
Assistente: Luisa A. da Silva

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Coordenador
Antônio Marcos M. dos Santos

A revista GAME-X é uma publicação mensal da Trama Editorial Ltda.
CAIXA POSTAL 19113
CEP 04599-970
São Paulo - SP

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Fotolito: Bureau Bandeirante
Impressão e acabamento: W.Roth

RECADO AO LEITOR

Ahhh! Vamos logo começar com a agitação, tem novidade no pedaço. Uma revista diferente, mas que nem por isso um bicho de 7.777 cabeças. Com visual arrebentador e muitas fotos para dar maior "instrução" aos leitores sobre os jogos. Os textos... Parecem brincadeira, tem tudo quanto é informação possível para que, na hora "h", você não acabe se arrependendo de jogar.

Pois é, mas como nem tudo aqui é "sempre" sério, tem os nossos pilotos; um grupo "quatro por quatro" pra Babaiú nenhuma colocar defeito, cada um com sua opinião própria e jeitão: Agente DR-X, Sansão, SGT Trabuco e Slayer (veja qual se adapta melhor ao seu estilo). Os feras daqui, diferente do que acontece em outras revistas, são críticos de verdade; analisam tudo de cabo à rabo (no bom sentido é claro) e falam a verdade mesmo... Se for ruim, leva paul Não se assustem então ao verificarem as notas dadas por nossa revista (a nota de 0 à 10 aqui acontece de verdade, a média portanto para um game normal é 5... OK?).

Bem diferente do que vocês estavam achando nas bancas por aí!

Nesse mês, assim como nos próximos, vocês terão na seção GAME X-PRESS, dando dicas de lançamentos, falando das feiras e suas novidades, criticando fulano e elogiando ciclano por tal jogo... e é claro, sempre com as "fofocas" do mercado de games dadas por nosso amigo D'Artagnan (porque fofoca é coisa de macho também).

Dicas aqui não vão faltar, a nossa seção X-TRICKS vai acabar com sua fome e encher seus olhos de truques e macetes para enfrentar os inimigos. E, para relaxar, uma brincadeira com o game Killer Instinct no final da revista. Não se esqueçam de nos mandar cartas e dar sua opinião sobre a revista.

Aí, agora já sabem, revista de video game não é brincadeira, então seu negócio é GAME-X. A gente se fala mês que vem, entre uma magia e outra, ou pulando na cabeça de uma tartaruga... Até lá!

Dr. Xurros

CARTAS

Aí galera, agora vocês já sabem, sempre que quiserem bater um papo, elogiar, reclamar, meter o pau (epa?), denunciar, puxar o saco, mandar presentes (Ehhh!). Não esqueçam de nós, podem encher o saco e entupir-nos de cartas, afinal gostamos de saber o que nosso público acha da revista.

Escreva para:

Revista GAME-X
CAIXA POSTAL 19113
CEP 04599-970 São Paulo - SP

XLOOK Dr. Xurros

PROFESSOR XURROS, O PESQUISADOR DOS GAMES, REVELA OS SEGREDOS DOS LUTADORES DE

KILLER INSTINCT

CARTA DO LEITOR BRA-BRA-BRA!

GAME X PRESS

Novidades, segredos e fofocas de um mosqueteiro muito estranho!

E aí, moçada, esperando pelas novidades? Aqui está então a sua seção. Seu guia e "guru" a partir de hoje sou eu, D'Artagnan (pronuncia-se Dártanhãm, tudo bem? É igual àquele mosqueteiro famoso). Pois é, como eu ia dizendo, serei eu o "mensageiro" desta revista.

Aqui vocês terão curiosidades, novidades sobre lançamentos, matérias ao nível de revistas importadas, o que sai em textos de fanzines e jornais estrangeiros... até fofocas! Portanto, se alguma das empresas de jogos bobear e soltar em uma conversa algo que era confidencial, não vai ter bol, não! Vou colocar a boca no trombone e falar para todo mundo, aqui não tem essa de informação "top secret".

Então, já sabe né? Pintou novidade, aqui chega primeiro!

SER OU NÃO SER... O MAIS VENDIDO

Verdade seja dita, a SEGA está rindo à toa desde que lançou seu único vídeo game de 32-BIT "poderoso" (o 32X está longe de ter uma performance tão boa como a do Saturn). Lá, na terra do sol nascente, as unidades de venda já ultrapassaram a barreira de 1.200.000 consoles faz tempo, sendo que a média de venda dos CDs do Saturn gira em torno de 8 para cada console vendido (o que dá 9.600.000 CDs).

Para comemorar seu primeiro milhão foi lançada uma nova versão de seu clássico Virtua Fighter. É o game Virtua Fighter Remix, que vem com músicas e sons levemente melhorados e gráficos superiores aos da versão original.

Os números de venda do console superaram as expectativas da própria empresa, a qual passou a investir mais ainda em seu novo console. Quase a totalidade de seus programadores deixaram meio que de lado os consoles Sega-CD e Mega-Drive e hoje trabalham mais em cima do 32X e principalmente do Saturn, que é a menina dos olhos da empresa.

Para estratégia de entrada no mercado dos EUA e Canadá, a empresa escolheu o dia 2 de setembro (um sábado que ficou conhecido em todo o mundo como Saturnday). A partir desta data, então, o console passaria a ser vendido em larga escala em todas as lojas possíveis. A safra de vários games lançados simultaneamente garantiria a diversão dos usuários. E vocês já sabem, o que sai no States vira produto de comércio em todo o mundo (posso até imaginar aquelas pilhas gigantes de video games chegando às importadoras de nosso país).

PS - O preço lá fora é de 299,95 dólares, mas aqui as lojas vendem em média a 700 reais, mas pesquise, pois em alguns locais chega a custar menos. Isso por causa dos grandes impostos, despesas de envio e pro-

UMA VISÃO DO FUTURO

A Lusitana gira e o mundo roda e os video games estão cada vez mais invocados: controles lotados de botões, CDs, sons com cada vez mais fidelidade, efeitos de zoom, efeitos 3D e mais uma penca de outros efeitos e chips pra lá de especiais que vocês não param de ouvir por aí.

Agora, digam a verdade. Vocês lembram daqueles antigos óculos que diziam dar efeitos em 3ª dimensão e trazê-los para um outro universo... O da realidade virtual? Faie a verdade, era a maior mentira, as imagens ficavam horríveis, eram mal-feitas e só te incomodavam a vista, além de dar dor de cabeça quando usados por um tempo um pouco prolongado... Sacanagem das grandes!

Pois é, o problema era o da tecnologia aplicada. Os recursos daquela época não eram dos melhores e por isso os sistemas eram fraquinhos. Mas, como muita água rolou depois do "fracasso" nos consoles Master System, Nintendo e Mega-Drive (todos obtiveram versões pouco avançadas de óculos de 3D), eis que agora a grande Nintendo dá a volta por cima e lança seu novo óculos 3D.

Trata-se do Virtual Boy, que, diferente dos outros, não é um simples acessório do video game da empresa. O negócio é mais em cima e o "garotinho" da empresa é um "óculos console" (você estará literalmente com o video game o tempo todo na cabeça). Com a independência de um outro sistema para o seu uso, o Vboy consegue ser bem mais desenvolvido e mostrar trabalho de verdade. Suas imagens são geradas através de um sistema que usa espelhos.

Todas as imagens são compostas apenas pela cor vermelha (o que não é legal, poderiam ser coloridas!), emitidas através do uso de uma CPU de 32-BIT RISC, esquema scanning LED (light emitting diode) de recepção, dois espelhos "High-Definition", sensores sonoros especiais e, como material, cristal líquido e mais uma parafernália de chips que compõem seu interior.

Para brincar com esse "negocinho" você não precisa nem ter TV. É necessário apenas uma tomada (caso você tenha um "AC Adapter" vendido por aproximadamente US$ 25,00 nos EUA), ou em segundo caso, uma bela grana para gastar nas 6 PILHAS AA (pequenas) que ligam o treco.

A data de lançamento lá fora foi a de 14 de outubro deste ano, ao preço de 179,95 dólares - incluso no pacote o jogo Mario's Dream Course. Já seus cartuchos serão mais baratos que o normal, variando em cerca de 40 a 50 doletas. E para não deixar todo mundo de mão vazia, tem uma pilha de jogos saindo junto com o console. São eles:

- Teleroboxer (luta de boxe com a vista do próprio lutador);
- Galatic Pinball (fliperama em 3D);
- Mario Clash, inspirado nas séries originais do italianinho;
- Mario's Dream Tennis, incrível 3D;
- Red Alarm, jogo de nave poligonal.

E para breve também:

- Wario Cruise, Nintendo
- Vertical Force, Hudson
- Panic Bomberman, Hudson
- VR Golf, T & E
- Devil Busters, Atlus
- Virtual League Baseball, Kemco
- Waterworld, Ocean (novo filme de Kevin Costner)

Coisa pra caramba né meu? Pois digo mais, a própria empresa está investindo 1/3 de seu capital publicitário no aparelho e mais de 100 programadores fazendo jogos dia e noite. E isso tudo não é só: outras softhouses estão já licenciadas e trabalhando em novos games, entre elas Acclaim, Bullet-Proof Software, Rare, Software Creations e outras.

É, galera, o bicho vai pegar... Nada de sair gastando o dinheiro da mesada ou do trampo com besteiras; deixem o salgadinhos e sorvetes de lado e esperem pelo Virtual Boy. O negócio é economizar, porque o garoto promete.

LANÇAMENTOS NOTÍCIAS

PLAY STATION DESEMBARCANDO !

Essa frase é a mais repetida em todas as revistas americanas do gênero. O PS-X (apelido carinhoso do Play Station), console da SONY de 32-BIT, enfim chegou ao mercado dos EUA. Isso aconteceu no dia 9 de setembro (uma semana depois do Saturnday). O console que vinha deixando os japonas de olhos arregalados agora promete agitar os gringos, trazendo consigo uma penca de games fantásticos.

Só que mesmo com uma semana de atraso na data de lançamento em relação a seu adversário, o "brinquedinho" da SONY está com uma grande vantagem: é o preço nos States, que é de 299,95 doletas (o salgado Saturn não sai por menos de 399,95 verdinhas). E isso está dando o maior crédito para o console que, por enquanto, se mantém no mesmo nível do concorrente. É pau a pau!

O console da SONY, diferente do que aconteceu com a SEGA, não trocou de cor ao cair de cara na casa dos americanos, vem igualzinho ao do Japão (cinza claro, semelhante ao do SNES).

É, a gigante japonesa não é mole não, está preparando uma equipe de primeira nos EUA. Dentro de 3 meses eles pretendem implantar uma HOT-LINE gigantesca, semelhante as da TEC TOY e PLAYTRONIC que encontramos em nosso país, só que maior e melhor, coisas do primeiro mundo! Além da central de dicas, pretende-se também manter entre seus consumidores um jornalzinho mensal inicialmente (posteriormente será quinzenal) e uma linha direta de acesso a novidades via INTERNET.

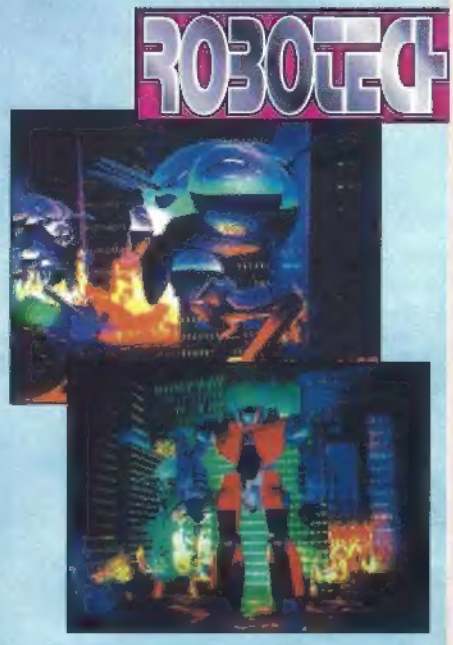
Puxa, heim, o pessoal parece que está mesmo pondo a mão na massa, toda a estrutura já está pronta, né? Que nada, além de todos esses acessos à empresa e benefícios dados aos seus consumidores, a SONY quer também ter uma linha sua no X-BAND... Mas o que é isso? Péra aí que eu explico: X-BAND é um aparelho que quando conectado ao seu video game traz você para dentro de uma espécie de BBS (empresa com vários jogos que podem ser acessados via "modem" para o seu console). Dentro dessa "BBS", a qual funciona 24 horas por dia, além de vários games disponíveis, você encontra "desafiantes". Esses tais de "desafiantes" (que são conhecidos dentro do sistema como sendo "challengers") nada mais são do que outros jogadores procurando diversão. Com isso, um cara de Los Angeles pode, por exemplo, jogar contra ou com um cara de New York sem precisar sair de casa, uma barbada!

Legal esse sistema, heim? Pois é, para acessá-lo você só precisa de um aparelho X-BAND (que até é barato!), uma linha telefônica (para acessar-se a "Central")... e o principal, morar lá nos Estados Unidos... Simples pra caramba e fácil para todos nós (Ironizando, é claro) !

ULTRA 64 - TÁ CHEGANDO

Pois é rapaziada, ele está quase aí, em dezembro ele vai desembarcar nesse mundo e deixar os japoneses de olhos arregalados... Se alguém duvidar, é melhor ir fazendo terapia, por que o poder da máquina já foi mostrado e comprovado, é muito grande! 64-BIT RISC de verdade, com o poder do Silicon Grafics... Quer mais?

Tenho que falar rápido, cogita-se sobre um novo jogo do Mario (que não poderia faltar!), no qual nosso herói encontraria todos seus inimigos feitos durante sua grande carreira nos video games. O título provisório do game é "Super Mario Bros - The Triple Trouble", nessa aventura, nosso herói enfrenteria seus três maiores oponentes: Bowser Koopa, Donkey Kong e Wario (todos trazendo uma patota de inimigos como capangas)... Três vezes mais trabalho, três vezes mais difícil, três vezes mais segredos e infinitas vezes melhor... O game será todo em gráficos com alta computação gráfica (semelhante aos das apresentações vistas nesses novos video games, só que muito melhor). Pois então, fala-se sobre + de 200 fases (Hum! Que trampo!), um mínimo de 64 megas (o provável é 128, ugh!), novos personagens, fases com naves, corridas, e tudo o que você já viu do nosso herói por aí. Mês que vem conto mais, acho que é o suficiente para assustar!



OS JOGOS QUE CHEGAM

Aí, rapaziada, com esse montão de video games novos chegando não poderia ser diferente, também tem uma porrada de jogos desembarcando... E como nós não temos medo de falar, nem rabo preso com ninguém, aí vai o listão dos games que serão lançados em breve nos EUA. Essa lista foi tirada da divulgação das próprias empresas, e os nomes dos jogos no Japão que são diferentes estarão indicados no parênteses.

Mega Drive

Vectorman (da própria SEGA), Garfield, Batman & Robin, Earthworm Jim 2, Weaponlord, Gargoyles (da Disney), Real Monsters, ZOOP, Waterworld e Mortal Kombat 3.

Sega-CD

Lunar-Eternal Blue (só isso?!?).

Saturn

Virtua Cop, Rig Lord Sega, Grand Chaser, Ghen War, Grand Slam Baseball (Greatest Nine), NHL All Stars, Virtua Fighter Remix, Cyber Sled, Blazing Dragons, Off World Interceptor, Solar Eclipse, Black Fire, Converse All Stars, Hyper 3D Pinball, Hollywood SPOT, Deadly Skies, Creature Shock, Dark Legends, Overkill, MLBPA Baseball, Aeon Flux, Rayman, Robotica (Deadalus), Judge Dredd, Batman Forever, Cyberia, Descent e Shin Shinobi Den.

PlayStation

Wipe Out (parecido com F-ZERO, só que muito mais bonito), Krazy Ivan, Entropy, G-Police, Disc World, 3D Lemmings, Chronicles of the Sword, Nova Storm, MYST, Destruction Derby (melhores gráficos em jogos de carro vistos até agora!), Elric, Sentinent, Parasite, Power Soccer (futebol 3D), Assault Rigs, Killeak - The DNA Imperative, Razor Wing, Mortal Kombat 3, Twisted Metal, War Hawk, ESPN Extreme, Agile War, 11TH Hour, Hollywood SPOT, Converse All Stars, View Point, Road Rash, Reboot, Shockwave 2, Psichic Detective, Syndicate Wars, Solar Eclipse, Off World Interceptor, Blood Omen - Legacy of Kain (game sanguinário), Blazing Dragons, 3D Baseball 95, Total Eclipse, Rock'n Roll Racing (arrebentando!), Loaded, Casper, Cyberia, Lone Soldier, NBA JAM TE, Revolution-X, Ballblazer, Creature Shock, Team 47 Gonam, Darkstalkers, Primal Rage, Deathwatch, Flipout, Ruiner, Defender 2000, Battlesphere, Fight for Live, Power Drive Rally e Ultra Vortex.

Jaguar-CD

Soul Star, Battlemorph, Brett Hull Hockey, The Realm Figher, Blue Lightining, Primal Rage e Highlander.

32X

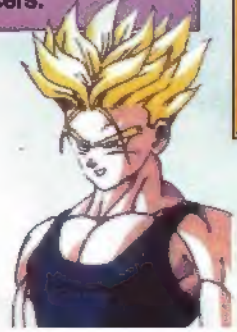
Virtua Fighter, Spiderman Web of Fear, X-Men, Kolibri, 32X-Treme, Pitfall, Clafighter 2, Hollywood SPOT, Rayman, Soul Star-X, Thunder Hawk, Shell Shock, Virtual Golf e BC Racers.

3DO

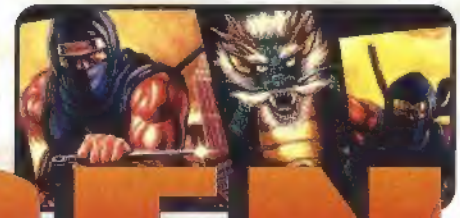
BALLZ, Blackthorne, Casper, Clayfighter 2, Alone in the Dark 2, Descent, Captain Quasar, Blade Force (que usa a nova tecnologia M2), Killing Time, Star Fighter, Phoenix 3, Battle Sport, Foes of All (boxe com o mestre de todos os tempos), Shocwave 2, NHL'96, Prmal Rage, DOOM e AD&D Deathkeep (RPG no estilo Slayer, que é demais!).

Super Nintendo

Donkey Kong Country 2: Diddy's Quest, Chrono Trigger (da Square), Dirt Trax FX (com chip especial), 7TH Saga 2, Waterworld, Earthworm Jim 2, Batman Forever, Gargoyles e DOOM.



NINJA GAIDEN TRILOGY



ATÉ QUE ENFIM! O MELHOR, MAIS PODEROSO E HONRADO NINJA DE TODOS OS TEMPOS ESTÁ DE VOLTA.

NINJA GAIDEN

A TECMO demorou, demorou, mas **finalmente** lançou **Ninja Gaiden** Trilogy, uma versão "quase" inalterada das três versões **do saudoso Nintendo 8-BITS**. Só que agora para Super Nintendo... Toda a **parte gráfica foi mantida e os sons também**... Nada foi melhorado, portanto vai parecer que você está **jogando um game de 8 BIT**, uma mancada. A empresa **poderia ter aproveitado a capacidade** bem mais alta do vídeo game e feito um jogo bom de verdade. Tomara que as **versões** que estão chegando para **Play Station e Saturn** detonem e não dêem mancada também.

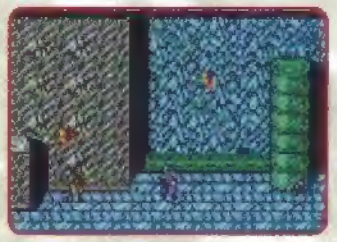
Neste episódio, Ken Hayabusa (**pai** de Ryu) foi desafiado e **derrotado em um duelo de vida ou morte**... Só que pouco antes de partir deixou um **bilhete** dizendo que caso não retornasse, Ryu deveria partir para **América** e pegar a **"Espada do Dragão"**, pertencente a família a várias gerações. Chegando lá deverá **procurar** por Walter Smith, um **arqueólogo, amigo** da família, que poderá ajudar com várias dicas de **como achar a espada**.

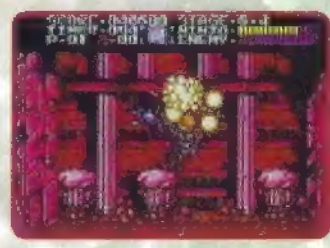
Esta é a **versão mais difícil** do ninja. Para escalar pelas paredes você terá de **pular de um lado para o outro** e ir devagarinho. A **melhor arma** mágica desta versão é aquela na qual quando o ninja pula, **gira cortando seus inimigos** (na média tira 12 dos 16 pontos de energia dos mestres, **arrebenta**!).

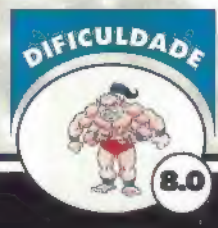
Nas cavernas, ande dando toquinhos no controle, para não chamar muitos, inimigos na tela

Sempre que encontrar águias, não deixe que cheguem perto. Se ficar difícil, saia correndo na louca

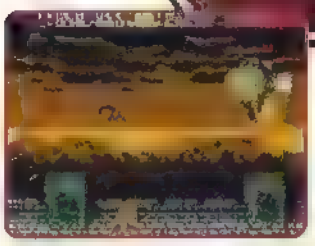
Nos chefes de fase, lembre-se sempre de usar o golpe de giro com as espadas, ele tira muita energia dos caras.







Acerte o coração do bichão e marque o tempo de seus ataques para fugir na hora certa.



Nesse chefe de fase, magias para o alto dão conta do recado.

Aqui não tem mais os raios da versão original, mas a preocupação com os morcegos continua.

NINJA GAIDEN 2

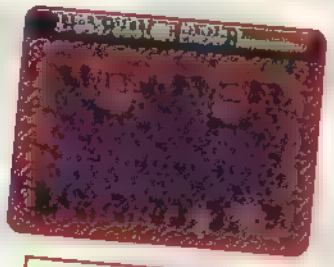
THE DARK SWORD OF CHAOS

Um ano **após a derrota** de Jaquio, Asthar, **o senhor da escuridão**, resolve abrir um **portal para o mundo das trevas**, para isso usa a **"Espada Negra do Caos"**. Para completar o ritual ele precisa **sacrificar alguém**. E advinha quem ele pegou? Tcham, tcham, tcham,... Irene Lew, a **namorada de nosso herói** Ryu Hayabusa (Vai ter azar assim...). Fale a verdade, foi até bom o panaca ter seqüestrado sua namorada, **agora vem a diversão**.

Essa é a **melhor das três versões**... Os gráficos, músicas, efeitos e toda a jogabilidade são **demais**! Agora seu ninja ao pendurar-se na parede e **escalá-la sem precisar ficar pulando, soltar magias quando está grudado**.

Outra vantagem foi o acréscimo dos **"guerreiros das sombras"**, ninjas que seguem todos os seus movimentos mas **não levam golpes** inimigos...

Aproveite isso e, sempre que for enfrentar um mestre, posicione as **sombras em posição de ataque** enquanto **você** fica em um **local seguro**, muito útil.



Não deixe que seu personagem afunde na gosma pule e fuja dos avanços inimigos

NINJA GAIDEN 3

THE ANCIENT SHIP OF DOOM

Irene, a **namorada** de Ryu, é **assassinada por um sósia** de nosso herói. Trata-se de um **"BIO-NOID"**, sabe-se apenas que é uma criatura feita de "energia vital" (estranho heim!).E é claro que o **mocinho** da estória acaba **levando a culpa**. Entretanto, nosso herói não gosta muito de ter **sua imagem em baixa** e, muito menos de perder sua amada. Sua **missão** será agora a de **descobrir quem está por trás** dessa trama e **acabar com o canalha**... Defenda o nome de sua família.

Ninja Gaiden 3 **poderia ser a melhor das três versões**, seus **gráficos** eram surpreendentes, tinham até efeitos em **3D** (com 4 telas de fundo... Um recorde!), a **parte sonora era cheia de efeitos**, o herói poderia agora **pendurar-se até nos tetos** e até uma **espada nova** aparecia (maior e **mais poderosa**)... Só havia um **problema**, seu personagem **perdeu muita velocidade** e o jogo ficou bem **mais fácil**. E isso fez com que o jogo perdesse um pouco da graça de antes... Era **ótimo, mas nem tanto**

Só que nessa versão **"Trilogy"**, todos os efeitos 3D foram tirados, **pura sacanagem**!

SANSÃO

KONAMI

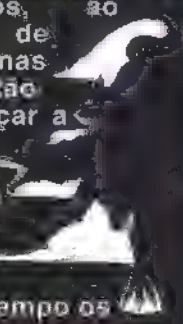
AÇÃO

DRACULA X

Preparem-se... Drácula, o rei dos sanguessugas, está de volta e promete trabalho à família Belmont.

Atenção soldados! Apanhem seus crucifixos e dentes de alho, pois ele está de volta. Drácula voltou com sede de vingança (e de sangue), após ter tomado o maior pau em Castlevania IV, o morcegão quer acabar de vez com a dinastia Belmont. Você terá como missão ajudar Rihiter Belmont a salvar sua irmã e sua namorada das mãos do canalha. Armado inicialmente apenas com um chicote e coragem (e bota coragem nisso), Rihiter está disposto a pôr um fim no reinado de Drácula.

Drácula X lembra muito os três primeiros jogos da série Castlevania (aqueles do Nintendo 8-bits), mas isso apenas no que diz respeito aos comandos... Não há mais aquela mobilidade do chicote como acontecia na quarta versão: você podia golpear para cima, nas diagonais, para baixo, balançar o chicote e até usá-lo como instrumento de defesa. Os ataques feitos com armas normais também mudaram os comandos, ao invés de usar apenas um botão para lançar a arma você precisa apertar o



mesmo tempo os botões de ataque e o direcional para cima. Mas fiquem calmos, tudo isso tem uma explicação lógica, desconhecido da grande maioria dos jogadores, Dracula X é uma adaptação de uma versão de Castlevania para o PC Engine (Turbo Grafix-16) um console que tirando os japas ninguém mais levou muito a sério, infelizmente.

DE CARA NOVA

As inovaçoes trazidas para o grande público ficam por conta de dois movimentos: um salto mortal para tras (pressionando o botão de pulo duas vezes rapidamente), ideal para fugir do raio de ação de alguns ataques inimigos, no entanto, dá para chegar ao final do jogo sem precisar usar esse movimento outra vantagem agora é a de poder pular do meio de uma escada para outra, aumentando muito a velocidade da ação no game; o último é um ataque animal usando a arma especial (ótima para quando você estiver em **uma fria**, mas pouco eficaz contra os chefes de fase).

Os gráficos estão **coloridíssimos**, lembrando os de um desenho animado, e várias fases estão bem claras (os sacanas não esperam mais que a noite chegue para atacá-lo). Isso fez com que o jogo perdesse aquele tom **sombrio e macabro** das outras versões. Mas para compensar, os inimigos estão mais detalhados e tem ataques novos (para terror dos iniciantes).

A parte sonora arregaça, se você já jogou algum Castlevania vai logo lembrar de algumas **músicas** com certeza. O personagem quando morre não cai simplesmente, ele é **destruído**, grita em agonia feito um condenado e dele sai sangue que não acaba mais (**até o Baraka** iria vomitar de tanto sangue jorrando). Uma outra sacada legal dos programadores foi a de fazer o personagem ficar em chamas ao ser atingido por fogo, é radical!

Em uma **comparação** com os outros Castlevania, esse não é tão difícil, mas nem por isso você deve achar que será fácil. Além de **matar o sanguessuga** de terno (estou me referindo ao Dracula, não con-

funda com nossos ilustres políticos), Rihiter tem que resgatar sua amada e sua irmãzinha, lembra? Se você não fizer isso, o final muda, aliás são três finais diferentes.

Já com relação ao **arsenal**, o game **mantém o mesmo** dos anteriores, só que, digamos a verdade, é muito mais legal... A faquinha está animal e as **outras** armas trazem várias outras **mudanças**, isso tudo para dar mais equilíbrio a elas. Algo que, de cara, **melhorou 100%** foi a troca de armas, antes se você pegasse uma arma ruim por engano, adeus à arma boa e aos **numerais** II e III, agora não, **trocou a arma e não gostou... Pegue-a de volta**, pois ela fica no chão, próxima a você. Também não há mais aqueles símbolos II e III que davam a seu personagem a capacidade de lançar a arma especial mais de uma vez, agora o número de armas que podem ser lançadas dependem dos **"Pontos de Poder"**(corações) que você possui, quanto mais corações, mais arremessos (com o máximo de três em uma só tela). **A energia** de seu personagem também mudou, agora **é uma barra** (parecida com as dos jogos de luta).

FACA

Putz! Essa arma está de arrasar, enquanto nos outros jogos ela era pequenina, fraquinha e sem graça, aqui ela arrebenta. Agora ao acioná-la saem três delas ao mesmo tempo, e o melhor, no maior pau (bem rápido). Usando seu especial, Rihiter quase vira uma metralhadora, jogando trocentas facas rapidinho!

MACHADO

Continua uma arma equilibrada e de médio alcance, ótima para acertar inimigos que vêm do alto. Seu especial forma um círculo de machados ao redor do personagem e logo as armas se espalham, fazendo um estrago em tudo que tiver na tela. Ótima para quando você estiver cercado.

CRUZ

Essa arma perdeu velocidade e alcance, mas continua muito forte. O ataque especial dela arregaça, um montão de cruzes ricocheteiam a tela toda, matando todos ou quase todos os inimigos que lá estiverem.

ÁGUA BENTA

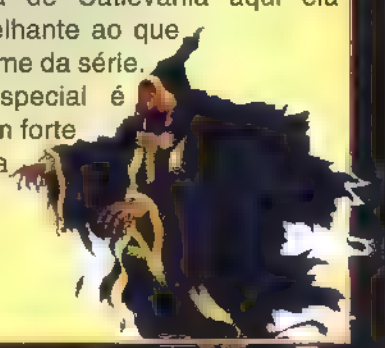
Arma fortíssima, e de curto alcance, mas que não acertava os inimigos que estivessem voando. Agora não tem mais moleza, seu especial causa uma chuva que acerta a todos que estão na tela.

CHAVE

Não é propriamente uma arma, mas pode ser usada como tal. Seu especial é no mínimo engraçado, pois nada acontece com o herói, e ele fica sem entender nada.

CHICOTE

A principal, mais simples e mais legal arma do game. Marca registrada de Catlevania aqui ela ganha uma versão semelhante ao que acontecia no segundo game da série. Quando seu ataque especial é acionado, a arma fica bem forte e sai uma chicotada gigantesca de fogo.



1.ª FASE

Os amiguinhos do Drá[illegible] uma "festinha" [illegible] as de volta pata debaixo [illegible] abra caminho para [illegible] pirão. Aproveite esta [illegible] umar com os coman- [illegible] tudo [illegible] conhecer tudo direitinho, para estar bem preparado. Na quinta parte da [illegible] surge um chifrudo que [illegible] enche o [illegible] e não para de persegui-lo... Não [illegible] em cima das [illegible] girem jogando [illegible] em fundo. Caso [illegible] chifrudo, o proble- [illegible] sou, não é necessário... Só que é uma perda de tempo, pois é trabalhoso e ele dá poucos pontos.

Antes de enfrentar o chefe da fase é melhor pegar o pedaço de carne que está escondido no segundo degrau da escadaria, lembre-se de procurar sempre por pedaços de carne espalhados pelo jogo, chicoteie tudo o quanto é parede que lhe parecer suspeita. O chefe é uma pantera de três cabeças. Para domar o gatinho use a seguinte estratégia: Dê uma chicotada, fazendo com que o bichano recue, ele dará um salto para trás e cuspirá fogo, pule a labareda e dê uma chicotada quando ele pular sobre você. Caso você tenha uma cruz, seu trabalho será menor, pois a arma é bem forte.

2.ª FASE

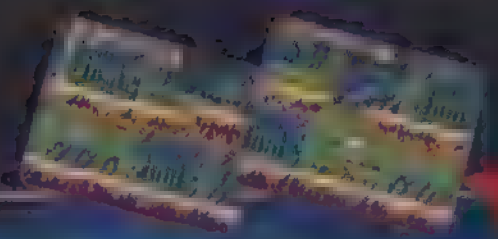
Aqui é a ponte da [illegible] do [illegible], tome cuidado com os [illegible] param de pular (note que eles sempre saltam [illegible] lugar), fique atento, pois tudo está desmoronando. Parando o sufoco, surgirão soldados com uma lança muito invocada, para derrotá-los fique a meia distância, de forma que apenas a ponta de seu chicote os acerte, caso eles levantem as lanças, dê um salto mortal para fugir de seus ataques. Antes de enfrentar o mestre de novo uma boa carne para encher a energia (caso sua energia esteja muito baixa, vá e volte ao local mais de uma vez). O chefe é um morcego gigante, se possível use uma arma de longa distância (cruz, machado ou faca). Depois de umas pauladas ele se transformará em vários morceguinhos, acerte-os com chicotadas e não deixe que eles o encurralem em um canto da tela. Repita a operação até que o idiota seja destruído, mas fique ligado, quando o mestre morre voa morceguinho para todo o lado e você pode ser atingido.

3.ª FASE

Parabéns, você conseguiu entrar no castelo do Drácula. Só que agora as coisas vão piorar: plataformas móveis, espinhos, armadilhas e emboscadas serão comuns em seu trajeto, mas nem por isso você vai amarelar não é? Na quarta parte dessa fase há uma vida escondida na parede. Agora, preste atenção nessa parte do game... Aqui surge uma bifurcação com dois caminhos, cada um levando para uma fase diferente. Ou seja, há duas quartas fases, uma por cima, e outra por baixo.

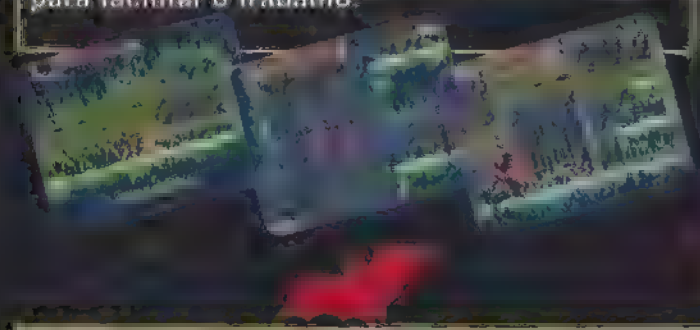
Se na quinta parte dessa fase três você cair no buraco, irá parar nos subterrâneos da quarta fase e não precisará enfrentar o mestre da terceira fase. Mas se continuar em frente encontrará uma chave especial (guarde-a e não troque por nada, pois ela é a única do jogo e só com ela o melhor final aparecerá... Também não morra enquanto estiver com ela, pois senão ela some e adeus final legal.

O chefão desta fase é um cavaleiro sem cabeça, ele ataca de várias formas, com o desmoronamento do teto, arremesso de cabeça (que cabeça?), ataque com a lança, etc. Sempre que ele dar um desses ataques ficará vulnerável por algum tempo, aprenda a se proteger e pegue-o quando não estiver distraído.



4.ª FASE (CAMINHO DE CIMA)

É garota, mesmo sendo um cara bonzinho você acabou parando no meio das grades, para ser mais específico, no calabouço. Bom, sabemos que você é um cara esperto e está com a chave em suas mãos (não é?). Finalmente aqui você vai usar tua chave, é que sua mãezinha (ironicamente inteligente) foi pega pelos bandidões e aprisionada em uma cela. Infelizmente sua namorada ainda não está nesta fase (é melhor adiar um pouco a festa!). Não solte a chave por aí, para não perde-la, segure ela mais um pouco. O manda-chuva daqui é o minotauro, um cara nervosinho que tem um chifre na cabeça (quem foi que traçou a vaca da mulher dele?). Siga o seguinte procedimento ao encontra-lo: dê uma chicotada no retardado e suba para a plataforma, desça e dê outra. Tome cuidado com seu mergulho de cabeça e estará tudo bem. Aqui na tela dele você encontrará um "toco" de carne ao bater na plataforma de pedra, pegue-o para facilitar o trabalho.

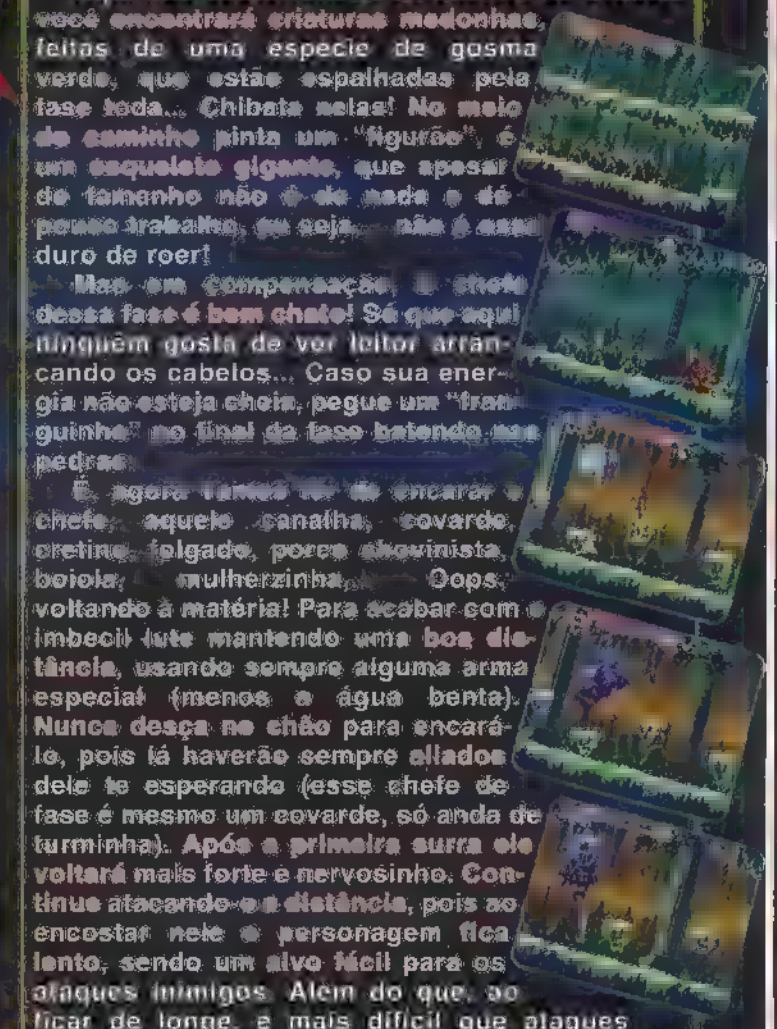


4.ª FASE (CAMINHO DE BAIXO)

Aqui nos subterrâneos do castelo de Dracula você encontrará criaturas medonhas, feitas de uma espécie de gosma verde, que estão espalhadas pela fase toda... Chibata nelas! No meio do caminho pinta um "figurão", é um esqueleto gigante, que apesar do tamanho não é de nada e dá pouco trabalho, ou seja... não é esse duro de roer!

Mas em compensação, o chefe dessa fase é bem chato! Só que aqui ninguém gosta de ver leitor arrancando os cabelos... Caso sua energia não esteja cheia, pegue um "franguinho" no final da fase batendo nas pedras.

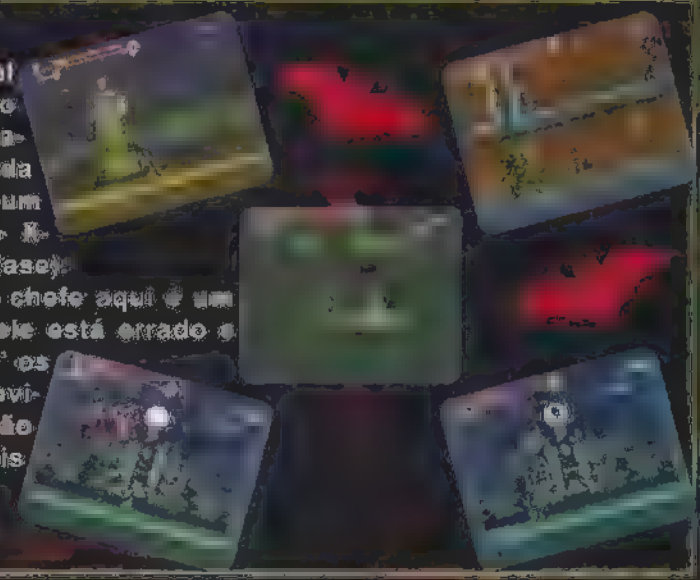
É agora tenta ir de encarar o chefe, aquele canalha, covarde, cretino, folgado, porco chovinista, boiola, mulherzinha... Oops, voltando à matéria! Para acabar com o imbecil lute mantendo uma boa distância, usando sempre alguma arma especial (menos a água benta). Nunca desça no chão para encará-lo, pois lá haverão sempre aliados dele te esperando (esse chefe de fase é mesmo um covarde, só anda de turminha). Após a primeira surra ele voltará mais forte e nervosinho. Continue atacando a distância, pois ao encostar nele o personagem fica lento, sendo um alvo fácil para os ataques inimigos. Além do que, ao ficar de longe, é mais difícil que ataques adversários o acertem... Caso sobreviva, continue de olho no texto (he, he, he!).



5.ª FASE (CAMINHO DE CIMA)

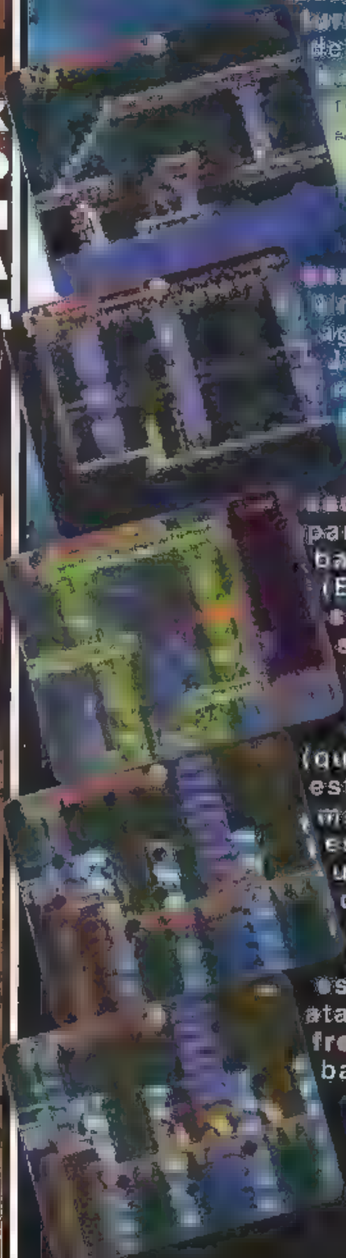
No alto da muralha, tome um cuidado especial com as plataformas, pois elas desabam jogando você para o buraco. Aqui começam a pintar os cavaleiros grandões muito loucos, destrua-os da mesma forma com que fez com o chefe que era um soldado com lança (Dê uma sacada na seção X-TRICKS e veja como estourar a pontuação nessa fase).

Ei, olha só a cara do metidinho dessa fase, o chefe aqui é um lobisomem metido a bom de briga. Mostre que ele está errado e fique de olho em seus movimentos, ele "telegrafa" os seus golpes (quer dizer que sempre faz algum movimento rápido antes de dar um ataque, ok?). É só não ficar pelos cantos e atingi-lo com armas especiais para que fique na parede.



KONAMI

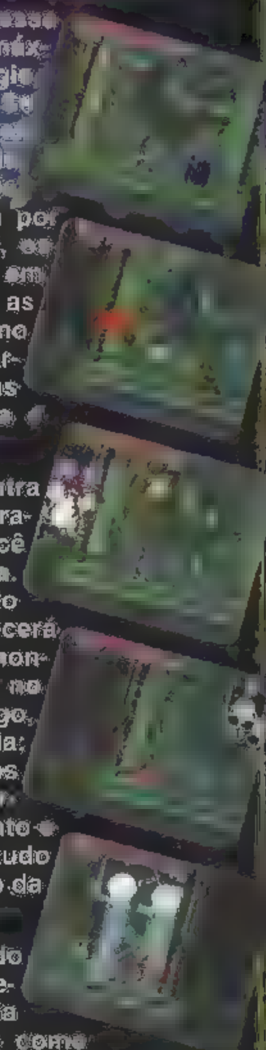
5.ª FASE (CAMINHO DE BAIXO)



Uau! Que fase bonita [illegible] bem [illegible] melhor parar de [illegible] gráficos, vamos [illegible] interessa. Você [illegible] aqui uma penca [illegible] em forma [illegible] não param de pentelhar. Na terceira tela fique esperto e seja rápido, senão você acaba virando comida de peixe, a água começa a alagar tudo. Já na próxima tela, mante[illegible] vivo, há uma [illegible] fonte na [illegible] por onde a água sai. Dê uma série de pancadas lá até que a coisa toda pare de jorrar. A água irá baixar e então... YEAH! (Eureca! Para os "nerds"), sua namorada está quase salva, desça e ajude-a.

O poderoso chefão, ou melhor, a poderosa chefona desta fase é uma serpente (que não é marinha porque está em água doce, não no mar!). Para acabar com ela espere que ela salte e use um ataque especial, fazendo com que ela perca um montão de energia. Fique sempre no canto a sua espera, e no momento certo ataque, nunca encare-a de frente, agora é sua vez de bancar o covarde!

6.ª FASE



[illegible] Destevando essa fase [illegible] o máximo. É a fase da torre do Relógio, não poderia faltar mesmo! Se ligue nos soldados... err, quer dizer, capangas que o Drácula deixou pelo caminho. Os maiores problemas aqui ficam por conta dos corvos e morcegos, os quais não o deixam em paz em nenhum momento. Use as engrenagens do relógio como esteiras de acesso às plataformas, mas lembre-se que elas podem acabar jogando-o para o buraco mais próximo.

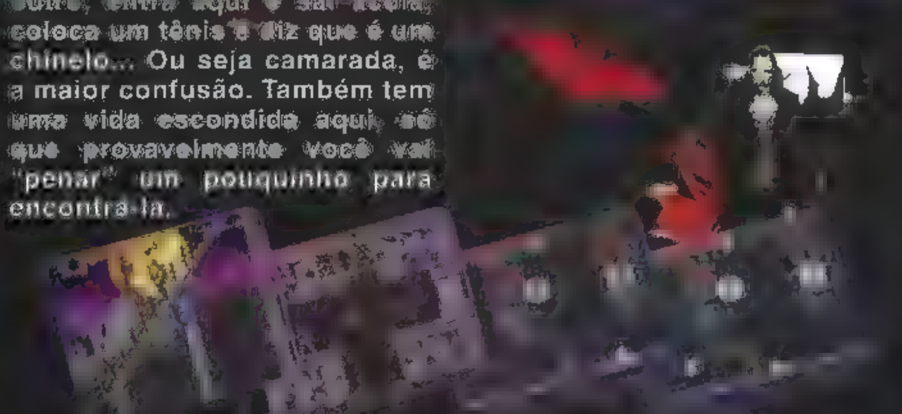
Antes do chefe você encontra um pedaço de carne, certo? Errado, agora é melhor ainda e você acaba por encontrar uma vida. Caso você não tenha resgatado Annet, sua namorada, ela aparecerá aqui e será possuída por um monstro, tendo três ataques: no primeiro seus olhos pegam fogo, desvie deles e desça a chicotada; no segundo, espere então que os olhos baixem e pule-os; no terceiro atraia os olhos para o canto e corra para o outro lado... Faça tudo isso sempre espancando o filho da mãe do crânio do cafajeste.

Caso você tenha resgatado sua "mina", seu principal problema nessa fase será a aparição da tenebrosa e famigerada Morte como obstáculo final. Por sorte sua, será fácil desviar das foices... Aproveite essa vantagem para persegui-la e não deixe que ela saia de seu campo de visão. Não permita que nossa amiga esquelética encoste em você, pois senão ficará lerdo como uma lesma. Quando chegar na metade de sua energia a sacana muda de forma... Aí cara, vai ter que ser na base da força bruta. Use a cruz para diminuir a alegria da morte e tome cuidado com a bolinha que ela lança.

7.ª FASE

Muito bom, meu caro soldado, você encontrou o QG (Quartel General) inimigo... se preferir algo mais sofisticado, chame de HQ (Head Quarters, que é a mesma coisa, só que é inglês). Sua missão agora é a de encontrar o comandante das tropas inimigas e destruí-lo.

Essa fase é um labirinto, você entra de uma lado e sai do outro, entra aqui e sai lá, coloca um tênis e diz que é um chinelo... Ou seja camarada, é a maior confusão. Também tem uma vida escondida aqui, só que provavelmente você vai "penar" um pouquinho para encontrá-la.



AÇÃO

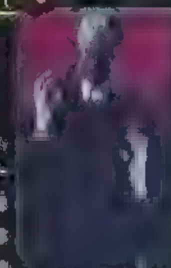
CHEFE FINAL

Entrando nessa sala, encontraremos Vossa Senhoria, conde Dracula. Ele estará sentado no trono, e se levantará dando uma gargalhada medonha, mostrando que iniciou-se o duelo. A melhor [illegible] com a festa desse saco [illegible] o machado. O demente vai [illegible] quanto o lugar, [illegible] em uma das plataformas superiores e mande pau. Fazendo isso, caso seja atingido você cai sobre uma plataforma mais baixa e não no buraco. Só troque de posição no caso de Dracula aparecer no mesmo local que você está.

Ele ataca com três bolotas de fogo, limpe isso com chicotadas e jogue machados no coitado. Sempre após o arremesso da quarta bolota ele jogará uma espécie de meteoro, para fugir disso apenas mude o nível de sua plataforma. Se ele jogar a pedra na plataforma superior [illegible] de baixo e vice-versa.

Já quando sua energia descer a zero, o vampiro assumirá a forma de um demônio alado, desvie de suas bolas de fogo pulando no momento exato e, quando ele pousar em uma plataforma mais alta fique numa mais baixa e vice-versa como na estratégia anterior, é o seu ataque de arrasar, que está chegando. Jogue machados sempre que o "figurão" ficar no seu raio de alcance... E não esqueça de dar um tchauzinho para ele quando mandá-lo de volta ao inferno!!!

TRÊS FINAIS



Sem salvar ninguém.

Você não liga para ninguém mesmo, hein ! Deixou sua amada Annet e a pirralha da sua irmã. Você pode ser até um herói para o povo dos vilarejos próximos, mas sente um vazio imenso no coração, não conseguindo se consolar.

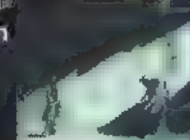
Sem a namorada.

Sua irmã está sã e salva, mas [illegible] sua namorada está morta... E o pior, foi você que a matou, quando o espírito encarnou nela. Esta será sua eterna culpa: ter matado a própria amada.

Final feliz.

Ahh! Você é um dos meus, limpou, bateu e sapateou em cima dos corpos dos inimigos. Além de que salvou sua irmãzi-nha (será que foi uma boa idéia?) e sua deliciosa namorada (desculpem minha empolgação!). Com você o Drácula nunca terá a menor chance mesmo.

É galera, agora o negócio é encarar o dentuço e partir para a ação em mais um sucesso da Konami.

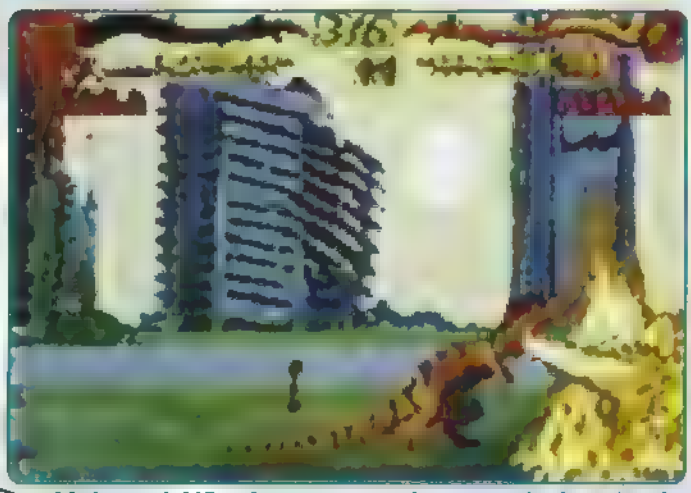


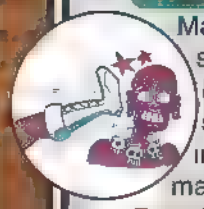
SGT Trabuco

PRIMAL RAGE

Quem disse que os dinossauros não usam a cabeça?

Usam sim... pelo menos para dar altas cabeçadas!!!



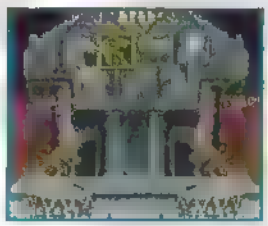


Mais um! Não é possível! Você aí, caro leitor, ainda tem saco e ossos inteiros para encarar mais um **"Kick and Punch"?** Se a resposta é sim, ou você é muito paciente, ou precisa de **terapia intensiva.** Bom, o caso é que **Primal Rage** está agora nas mãos de quem detém um **Super Nintendo**... Vai sair patadas e dentadas pra tudo quanto é lado!

O jogo lembra bem de leve o Mortal Kombat, principalmente no que diz respeito ao sangue, que jorra dos **bichinhos** quando estão "brincando", além dos "tecos" de bifes que são **arrancados** também, e é aí que está o grande barato do game, **os lutadores são demais!** Todos eles são bestas **jurássicas enraivecidas.** Essa penca de dinossauros não tem como principal característica a gentileza, prova disso são seus golpes... Pra **Mike Tyson** nenhum botar defeito: mordidas, rabadas, pontapés, rasteiras, **cabeçadas** e vejam só, até "peidos" (um "punzinho" para os mais frescos), acabou-se o respeito na telinha, é a **maior nojeira**... Com a porrada comendo solta pelo jogo já deu pra perceber que não vai dar pra ninguém. Os fãs de **"cat-chups" assassinos** ficaram boquiabertos ao se ligarem na quantidade de **glóbulos vermelhos** que voam, muito melhor que em MK, ...Sua barra de energia é uma veia e termina quando seu **coração explode** (UAU!), também há uma espécie de medidor "psíquico" do personagem (sabe como é né, agüentar uma **bocada de duas toneladas** na cabeça não é algo normal), quando o medidor acaba seu personagem fica tontão e dá o maior boi para o adversário.

O LIXO HUMANO

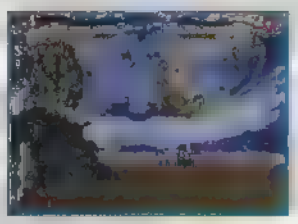
Pois é galera, aqui nesse game os humanos só servem para três coisas: fazem **torcida, boa comida** e **bola de "ping-pong"**. Só para comprovar a superioridade dos **dinossauros** verifiquem que sempre que sai um combo, os humanos (que aqui são dementes) se ajoelham e ficam louvando ao **grandalhão**. Caso você não vá muito com a cara do ser **"racional"**, pode dar-lhe uma porrada e

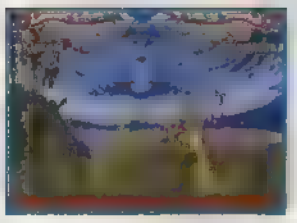


vê-lo voar, ou também só pelo prazer de ver a cena (he, he, he!). Outra boa sacada do jogo foi acrescentar aos cenários de fundo **"chuvas de raios"** ao se efetuar um combo **devastador**. Bem sacada também a idéia de colocar um queijo, com o sinal de proibido, ao tentar morder algum bichinho que esteja se defendendo.

ATENÇÃO, TÁ NA HORA DE MATAR A FOME. AAHHHH!!!

O objetivo principal do jogo é o de **dominar** o **mundo** antigo, para isso você deverá acabar com todos os outros grandes dinossauros que habitam o planeta, **derrotando um-a-um** na base da porrada. Quando você está prestes a chegar ao seu objetivo, deverá então

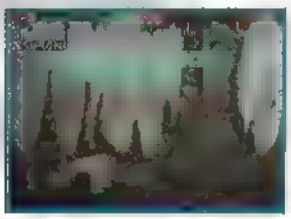




mais uma vez **derrotar** a todos... Só que agora com uma só **barra de energia** enfrentando todo mundo em **um só round**... Nem são **apelões e covardes**!

Para compensar tanto trabalho tem a **diversão barata**, uma fase de bônus onde o único e **delicioso** objetivo é o de comer o maior número possível de humanos panacas, muito legal (NHAC! NHAC!).

Primal Rage é bem feitinho, é claro que está



longe do resultado visto nos arcades (onde os bichos pareciam quase sair da tela para pegar seu pé!). Os **gráficos** perderam bastante, mas ainda estão razoáveis. Já **o som** é bastante **entediante**, enjoa mesmo. Os finais dos **monstros** não compensam o seu suor (só a partir do nível 10 aparece algo não muito horrível no fim). Agora, o que ninguém pode negar é que **o game é divertido** e interessante... Mesmo sendo um jogo ao

estilo SF2, foge bastante do assunto e agrada. Um problema é que para dar alguns dos **golpes especiais** dos personagens você precisa **segurar uma "dúzia" de botões** e fazer o movimento, o que é bem incômodo (pelo menos os movimentos são simples, ufa!).

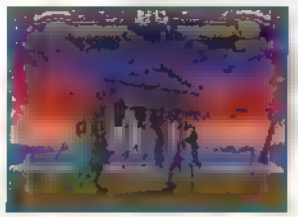
CONHEÇA OS FERAS DO

PEDAÇO

ARMADON - Lento e forte, esse cara surpreende com seus ataques devastadores, possui uma boa va-riedade de golpes e pode acabar com uma luta em questão de poucos segundos.

SAURON - Um dos melhores lutadores do jogo: é forte, rápido, ágil e apelão. Se você conseguir pegar a manha de jogar com ele, sinceramente, não vai precisar se preocupar com mais ninguém.

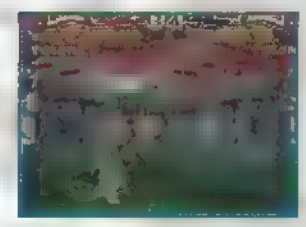
DIABLO - Trata-se de uma versão endiabrada de Sauron (como se Sauron pudesse ser considerado um cara bonzinho!), tem características semelhantes às de seu "brother", só que usa e abusa do fogo.



VERTIGO - Esse cara é meio estranho, meio quietão e todo místico, compensa a sua lentidão e fraqueza usando magias que confundem o adversário, também usa um poderoso e covarde "GRRRR...".

CHAOS - Argh! Isso é que é cara porco! Esse macacão não tem modos, cadê as regras de etiqueta? Ele cospe, peida (humm!) e coça a bunda (desculpem-nos leitoras e leitores, mas ele é assim mesmo... Não sigam seu exemplo).

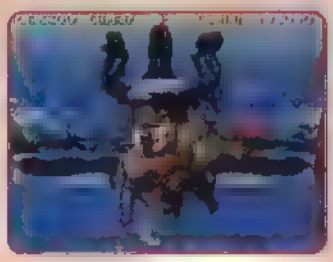
BLIZZARD - Ancestral de Sub-Zero (só que mais bonito e inteligente!), pode e fica congelando seus inimigos com seu bafo, se acha o "bom de boca", mas na verdade é o maior pentelho!



TALON - Aqui um velociraptor, muito parecido com o Romário, ele é um cara baixinho e folgado. Tome cuidado com ele, é rápido e ágil como os trombadinhas das grandes cidades... Além de ter a mania de chutar e dar seqüências de golpes em tudo o que vê pela frente.

SGT Trabuco

UM MURRO COM A FORÇA DOS COMPUTADORES DA SILICON GRAFICS, SÓ PARA NINTENDO!



INICIOU A TELA? BEM FEITO!

10 LUTADES PARA TODOS OS GOSTOS

LAGARTIXAS VITAMINADAS EM COMBATE

O sucesso dos fliperamas agora para 16-BIT. Mas só para a turma do SNES. Desde que a Nintendo começou a projetar seu Ultra-64, vem se aliando às melhores empresas do mercado, e não foi diferente com a RARE, conhecida por seus jogos de ponta. As duas fizeram dois arcades e depois o game Donkey Kong Country (fantástico!).

Killer Instinct é bastante inovador quando comparado com outros jogos de luta. Não há divisão definida dos "rounds"; quando acaba a primeira das barras de energia de cada personagem (são duas barras), os lutadores são separados e a luta continua... Assim,quem espancou o outro no "primeiro combate" leva vantagem por ter alguma energia que lhe sobrou na luta, e ainda uma barra de energia de reserva. Isso é ótimo, faz com que não haja sacanagens, como em Street Fighter,onde você dá um "perfect" no inimigo e ele acaba ganhando a luta após vencer dois rounds com uma migalha de energia sobrando.

ASSIM NÃO VALE!

LEGAL! DÁ PARA ESCOLHER A COR DE SEU LUTADOR

A NOVA FORÇA

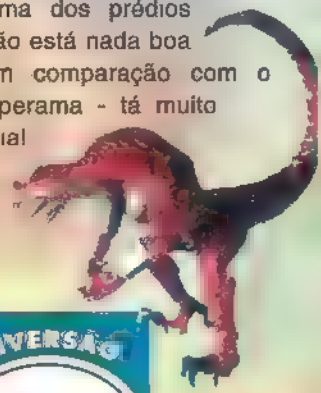
O game tem várias sacadas legais tiradas de outros jogos. Assim como em Mortal Kombat, o visual é sombrio. Você pode também dar fatalites (que aqui recebem o nome de "No Mercy") e uma espécie de "babality" ou "fiendship", chamado aqui de "humilhations", no qual o adversário faz coisas como rebolar, dançar, implorar pela sua vida (para dar esse golpe você não pode perder nenhuma barra de energia).

Os movimentos simples nos comandos dos golpes especiais, trazem equilíbrio à partida e não enche o saco dos jogadores (nada de apertar dez botões e girar o controle duas vezes para dar um golpe ridículo). Ah! Aqui pode-se tentar fugir de um "No Mercy": mexa o controle feito um louco e aperte tudo quanto é botão...

A desvantagem é que ao voltar à luta, só lhe resta um teco de energia.

Verdade seja dita: é o melhor jogo de luta já feito, só que nos arcades! Foram tirados vários detalhes da versão original e acrescentados outros. Não há mais apresentações bem loucas

em computação gráfica de primeira e nem efeitos de zoom quando os personagens se aproximam um do outro. Mancada!. É claro que os gráficos estão inferiores. O som está ótimo, à altura do CD que acompanha o cartucho. A queda de cima dos prédios não está nada boa em comparação com o fliperama - tá muito feia!

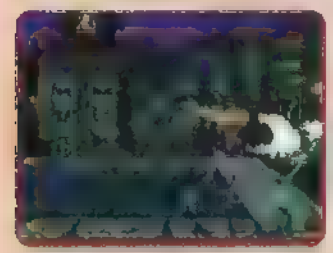


O SUPER, HYPER, ULTRA COMBO!

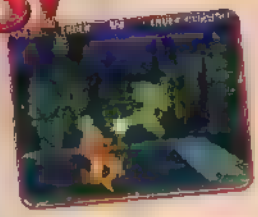
Agora, galera, o que arrepia mesmo nesse jogo são as seqüências dos golpes... Um de nossos pilotos conseguiu dar uma seqüência de 37 golpes, eerrrr... O computador, no entanto, deu outra de 48 nele, mas tudo bem! Há golpes especiais chamados de "linkers", que fazem com que você entre com mais facilidade ao começar uma seqüência. Os nomes das seqüências são escritos e falados ao mesmo tempo quando aplicados no adversário ou em você. Você não precisa apenas rezar e esperar que o oponente erre um golpe para fugir de uma seqüência devastadora: aqui tem o "COMBO BREAKER", um golpe especial que, acionado na hora certa, quebra a sequência. Querendo ou não, você fica todo empolgado ao arrebentar a cara do adversário, ainda mais quando é a mais poderosa das seqüências, ULTRA COMBO. Ela só pode ser dada no segundo round, com a energia do oponente piscando, é de arrebentar!

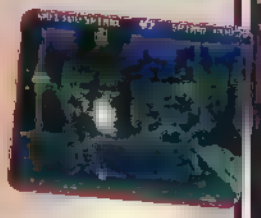
Isso tudo fez de Killer Instinct o game de luta de maior perfeição até agora. Nenhum dos jogadores consegue "APELAR" se o outro não quiser, além de que todos os personagens possuem características satisfatórias na hora da luta... É simplesmente o melhor!

CINDER UM CARA CABEÇA QUENTE



UMA PENA QUE O SOM NÃO SAIA NA REVISTA. O CD É KILLER MESMO!





A NINTENDO E A RARE ESTÃO DE PARABÉNS. SACA SO COMO O GAME TÁ BEM FEITO

A história é a seguinte...

O mundo já não é mais o mesmo, a Terra está um caos; guerra, briga e matança. O poder está na mão de poucos, que pra variar, são um bando de cretinos, os donos da Ultra-Tech. Nem namorar e jogar video game é mais possível, é horrível mesmo! A Ultra-Tech é uma indústria inescrupulosa, trabalha com robótica e genética (será que o Dr. Xurros é uma das aberrações das experiências criadas pela Ultra-Tech?). Ela acaba de criar um campeonato com algumas de suas experiências. O objetivo dela é estudar seus bichinhos e aperfeiçoá-los. É claro que nem todo mundo gosta dessas idéias, mas não há provas do envolvimento da empresa nas aberrações, todos os documentos são destruídos.

Os competidores são bem variados, indo desde lutadores marciais até alienígenas e licantropos. Será que mais uma vez a mal prevalecerá e a Ultra-Tech ficará livre? Agora depende de você. Escolha o seu lado e defenda-o com sua vida, pois essa é a única coisa que lhe resta de valor.

OS ASSASSINOS

O pau come solto no game. Tome cuidado quando lutar no alto dos prédios, se não...

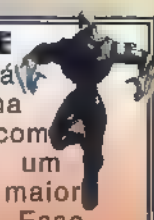
JAGO

Quase que uma xerox de RYU (Street Fighter), Jago é um grande mestre de artes marciais. Entrou no torneio com o único e exclusivo objetivo de acabar com as atrocidades e canalhices da Ultra-Tech. Empresa "muito" diferente das que vemos em nosso país... Afinal, aqui nem há corrupção. Não é?

RIPTOR

É o resultado da mistura de genes humanos com os de um réptil, trazendo a inteligência unida à agressividade dos "bichinhos".

Esse cara é mal mesmo, dá várias mordidas e nem liga se você for vegetariano, mete a boca e amassa a carne, mau mesmo! É a vingança das lagartixas.

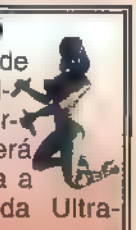


FULGORE

Aqui está o caçulinha da turma, com cerca de um ano já é o maior "pestinha". Esse robô é faz parte de um projeto da Ultra-Tech, se ele vencer o torneio, Passará a ser construído em série para que os sacanas da empresa possam dominar o mundo a força.

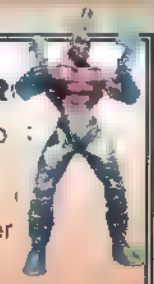
CINDER

Um criminoso perigoso, acabou sendo vítima de uma das experiências da Ultra-Tech. Por isso seu corpo agora está em constante combustão e brilha em chamas. A empresa promete libertá-lo caso ele vença o torneio e mate Glacius. Parece que com ele as coisas vão pegar fogo!



ORCHID

Trata-se de uma espiã infiltrada no torneio. Ela deverá investigar toda a parte podre da Ultra-Tech para que os sacanas que cuidam da empresa possam pagar por seus erros atrás das grades. Há boatos de que além de ser ótima lutadora, possa também invocar e transformar-se em um tigre de fogo.

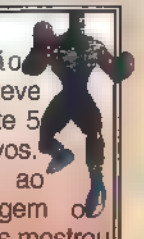


CHIEF THUNDER

Um tanto ingênuo esse índio, Thunder quer saber o que aconteceu com seu irmão Eagle. Sumido a tempos ao ser pego por alguns capangas da Ultra-Tech ele não deu mais notícias. Thunder então entra para descobrir tudo o que esta acontecendo. Pelo jeito o índio vai ter de fazer muitos escalpos até chegar a uma conclusão do que aconteceu

GLACIUS

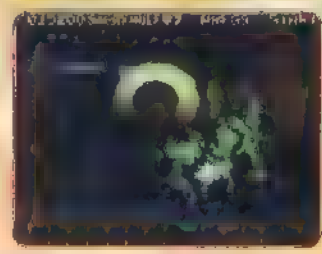
É um alienígena capturado pela Ultra-Tech. Após passar por várias experiências é forçado a participar do torneio. A Ultra-Tech coloca um adversário desconhecido no torneio com o objetivo de assassinar Glacius para que fique provado que os alienígenas são inferiores a raça humana. A única coisa que Glacius pensa é em sair dessa "fria"



COMBO

Ex-campeão de boxe, manteve seu título durante 5 anos consecutivos. Mas certa vez ao fazer uma viagem o detetor de metais mostrou que ele tinha braços biônicos, e ele acabou perdendo todos os seus títulos (só por isso?). O cara passou então a ser excluído de tudo quanto é eventos esportivos. Para manter ser padrão de vida alto, entrou no torneio. Luta pelo dinheiro, é um mercenário

EYEDOL, o chefe final do jogo é osso duro de roer para vencê-lo só com muita paciência



SABREWULF

Esse coitado e peludo entrou no torneio devido à promessa da Ultra-Tech de curá-lo de sua "licantropia" (esse é o nome dado à "doença" dos lobisomens). Tudo bem que ele não goste muito da idéia de ser um desses bichos doidos e sanguinários que andam à noite por aí, .. mas não precisava exagerar tanto e ulvar feito um condenado ao lutar, dá o maior medo (não suje as calças heim!).

SPINAL

Essa caveira era um grande guerreiro da época antiga. Foi morto covardemente em combate e agora foi "reanimado" para entrar na competição. Achar que ele não lembra mais do que lhe aconteceu é muita ingenuidade. Ele agora não quer mais papo com ninguém, só mostrar que a força de seu espírito de luta são insuperáveis. Alguém aí quer o telefone do "spa" dessa caveirinha?

OS FINAIS

EYEDOL

Chefe final do jogo, trata-se de um "Worlord", uma espécie de demônio saído do limbo. O cara é o maior ... Sacana! Tem duas cabeças mas não deve ter cérebro em nenhuma delas, é mais sanguinário que todos os outros adversários e vai fazer você penar bastante de vez em quando. Além disso, ele é o maior ladrão, pode encher a própria energia no meio da luta. O negócio então é destruí-lo o mais rápido possível para que ele não possa se renovar. Mostre que duas cabeças chutadas não pensam melhor que uma inteira!

RIPTOR
Depois de seu sucesso no torneio, a Ultra-Tech começou a gerar mais Riptors Porém, eles não contavam com a inteligência dos animais, que escaparam e se rebelaram. Os répteis matam todos os homens e são mais uma vez os senhores da Terra.

ORCHID
Consegue cumprir sua missão e leva informações sigilosas sobre a Ultra-Tech para seus superiores

JAGO
Retorna ao seu templo, e continua treinando.

SPINAL
Acaba virando um ator de cinema. Ainda quer concorrer ao Oscar!

COMBO
Recupera o prestígio compra um conversível e sai desfilando pelas ruas da cidade...

GLACIUS
Consegue escapar da Ultra-Tech. Não pensa em voltar a Terra tão cedo... Talvez na próxima versão para acabar com aqueles que o fizeram sofrer.

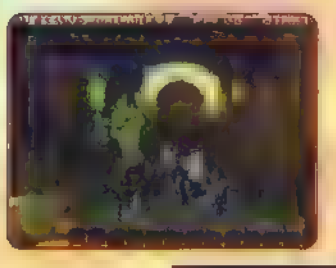
SABREWULF
Concegue a cura Licantrópia

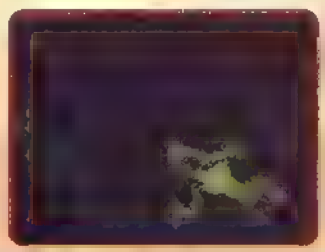
FULGORE
Com a vitória de Fulgore a Ultra-Tech começa a fabricá-lo em série. O Fulgore original é desativado e vira peça em exposição em um museu. Afinal, ele marca o começo... Do fim do mundo!

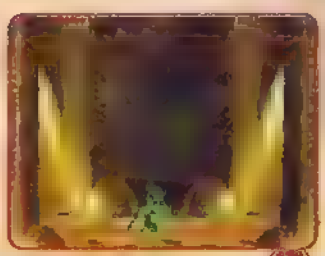
CHIEF THUNDER
Thunder descobre que seu irmão morreu e o enterra

CINDER
Quando sai da Ultra-Tech, Cinder se encontra cercado por policiais. Escapa, Cinder so pensa em utilizar seus poderes para o crime.

Sansão

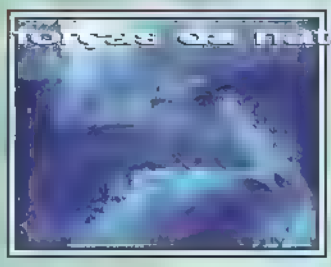




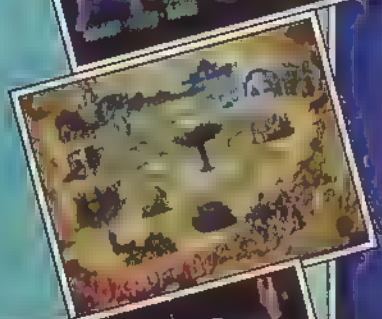


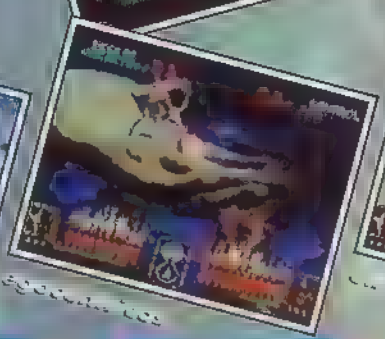
BATTLE MONSTERS

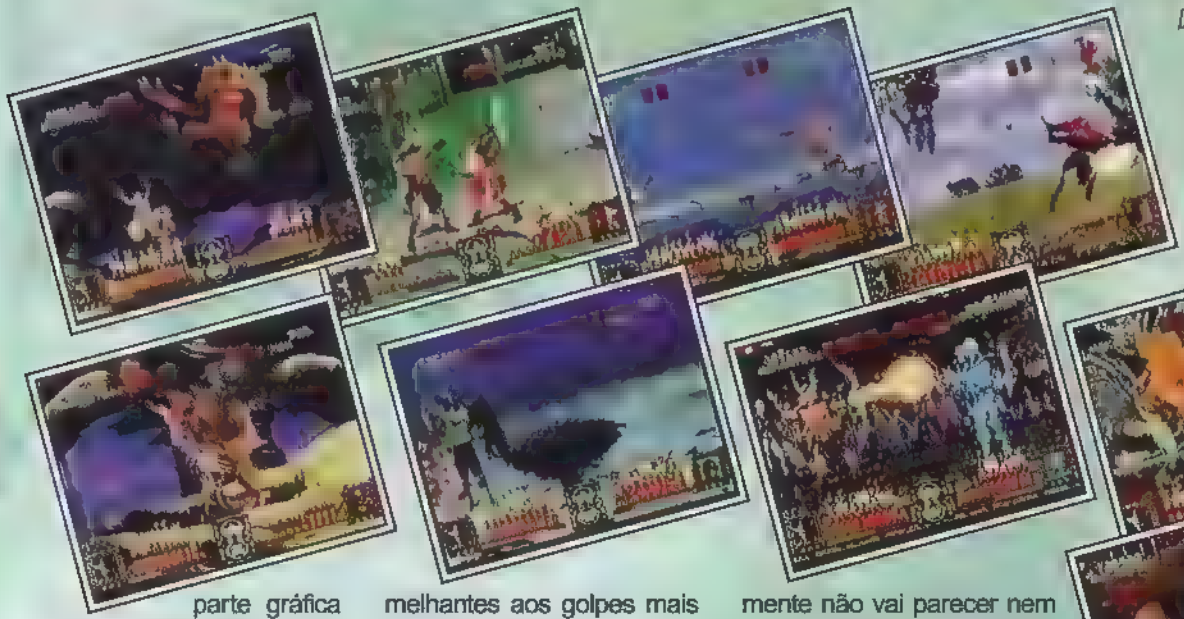
Tem algumas coisas bem estranhas na tela?? Pode não ser meleca de nariz, chegaram uns monstros bem doidos...



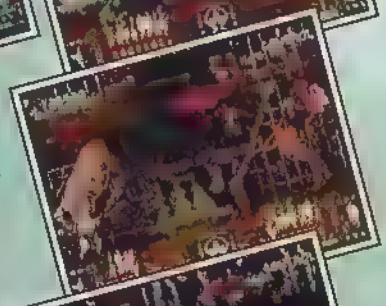
Cansado de bancar o bonzinho, dando simples socos, chutinhos e magias numa luta um tanto honesta, pois é, chegou a sua vez de [illegible] adversários e partir para a ignorância de uma vez. Acaba de aterrisar nesse planeta "Battle Monsters", um game pra lá de diferente. Apesar do gênero ser de "battle" (luta mano-a-mano) a cara é bem diferente. Os gráficos são todos digitalizados, misturando atores normais com recursos de computação gráfica, o que acabou dando numa pancada de personagens muito estranhos e até legais. Ainda na

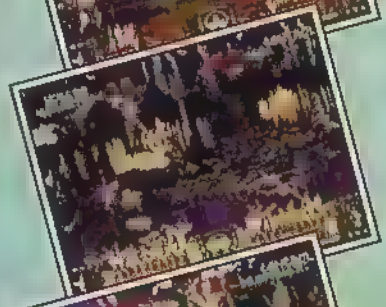


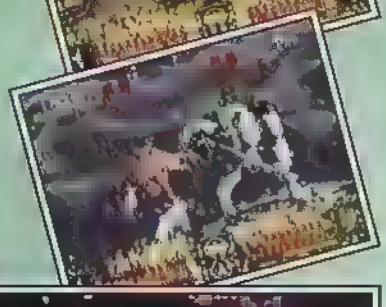




Personagens macabros, uma risada sinistra e pouca conversa.







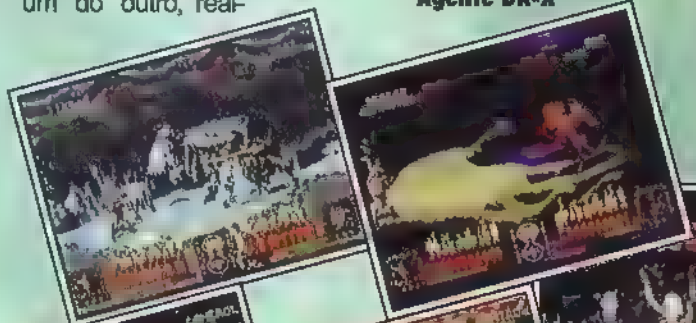
parte gráfica resta o comentário de que, como o fundo é muito cheio de detalhes, as vezes você não consegue definir com perfeição o que se passa; a **animação** dos golpes não é nada legal, é meio **"quadro-a-quadro"** o que diminui os detalhes.

Tudo que os outros têm

Sabem que apesar de bem estranho, horrível de tão nojento e tudo mais esse jogo **agrada bastante**. Pois é, os programadores pensaram em vários quesitos legais de outros jogos de luta, juntaram tudo e colocaram aqui, dêem uma sacada: gráficos digitalizados e muito sangue como Mortal Kombat (como no arcade, tudo em alta resolução), movimentos de magias semelhantes aos golpes mais simples de SF2, alguns personagens devido aos efeitos de computação gráfica assemelham-se aos do game Clay Fighter, **provocações** como acontece em Fatal Fury, efeitos de **ZOOM** ao melhor estilo Samurai Shodown e até **três "anderes" de tela** como foi visto a pouco tempo em X-MEN - The Children of Atom...quer dizer, ele tem muitos recursos que o tornam bastante atraente.

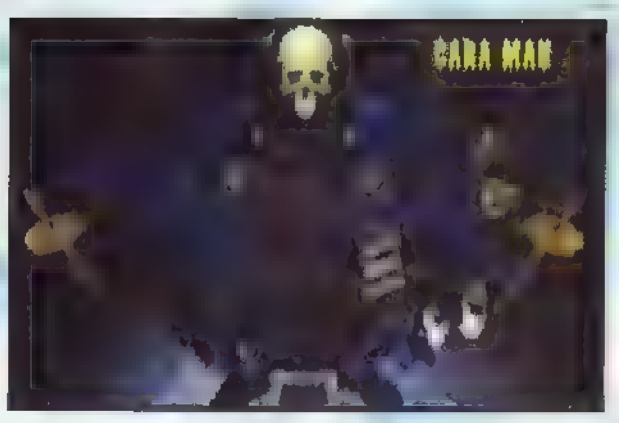
No total são **12 lutadores**, todos bem grandes na tela, para encher os olhos dos jogadores, bem diferentes um do outro, realmente não vai parecer nem um pouquinho com o adversário, a não ser que ambos joguem com o mesmo "monstro". Tem **cara sem cabeça**, dupla de palhaços demoníacos, **medusa**, homem-pedra, esqueleto gigante, **samurai assassino**,... é melhor eu parar por aqui, já estou ficando cansado e estou a fim de brincar um pouquinho. E aí meu, tens **medo de sangue** ou acha que o "bicho-papão" vai te pegar quando for para a cama? **Encare seus medos** e seja o Rei do Baralho Mortal.

Agente DR-X



A última luta dura 4 rounds. Cada qual com uma versão ao chefão final.

Rig Lord Saga



Pelejas em um relevo todo trabalhado usando e abusando da beleza dos cenários

De uma boa olhada nesta matéria e **fique ligado** nesse jogo. O Saturn vem mostrando desde o seu lançamento uma maioria absoluta de bons jogos, **os programadores da empresa** estão caprichando mesmo ao produzir os games. Rig Lord Saga é um RPG muito bom, além de um enredo agradável, personagens indo e vindo para seu grupo, inimigos pentelhos e o blá, blá, blá de sempre ele trás gráficos poligonais...só que agora com **relevo nos cenários** também, não tem mais aquilo de ver uma montanha toda "colada" no chão, parecendo desenho no papel. O **visual** além de bem real é muito bonito, as florestas são bem verdinhas, as masmorras escuras e os castelos de pedra mesmo, muito bom.

A **movimentação dos personagens** no campo de batalha e também fora dela segue ao estilo de Arc The Lad (para Play

Visual trabalhado e enredo nota 10.

Station), parecendo muito com os jogos AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) onde **o personagem** tem um certo número de passos e movimentos para praticar uma ação... conforme seu personagem ganha experiência, este pode movimentar-se mais durante um combate.

Magias GIGANTESCAS

No início do game seu personagens são fraquinhos, as magias simples, tudo pequenino como o meu salário, mas no entanto... Tcham, tcham, tcham... você **começa a ir longe no game**, fica forte, inteligente, experiente e não parece mais com o meu salário, agora está igual ao salário do meu chefe poderoso, grandão e acumulado... bom pra você ! **Suas magias** quando potentes arrasam quarteirão acabado com tudo que é inimigo, além é claro de deixarem seus olhos arregalados de tanta beleza, pois foram todas muito caprichadas. Ahhh! **Só para lembrar**, conforme você avança **os inimigos** também ficam potentes e "cheios de si", por isso tome cuidado com eles que também soltam magias fortes.

O grupo de personagens que compõem seu grupo inicialmente é de quatro, mas no entanto ele pode aumentar de tamanho e deixá-lo até com um "batalhão", há aqueles personagens que devem ser postos à frente, pois são guerreiros, os caras que cuidam das magias e ataques à distancia ficam mais atrás... **pensando bem** você deve ser um pouco estrategista ao formar seu grupo de ataque e avançar sobre o inimigo, caso contrário pode se dar mal e perder bons personagens por uma bobeira, **tome cuidado e fique atento**.

Tudo aqui foi pensado de forma a deixar os jogadores com o maior número de recursos possíveis, dando a ele a possibilidade de analisar todo **o campo de batalha**, inimigos, disposição de seus personagens e os caminhos que deve seguir em sua trajetória. Rig Lord Saga é um jogo completo que vale a pena alugar ou mesmo ter em casa.

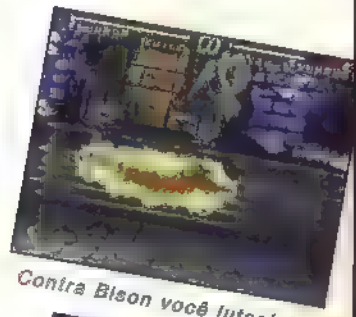
***PS:** Por enquanto só o console japonês possui o game, portanto se não souberes o idioma é melhor não se arriscar a comprar... alugar continua valendo a pena.*

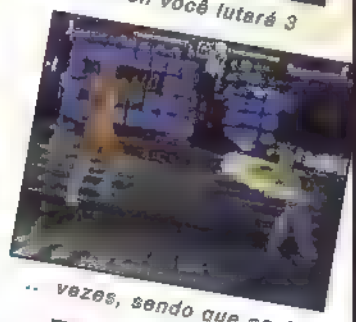
Agente DR-X

Personagens super elaborados fazem parte da sua equipe.

STREET FIGHTER The Movie

Das telas do cinema para game da Sega

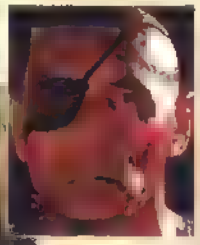

Contra Bison você lutará 3

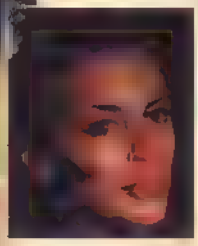

... vezes, sendo que na 1ª ...

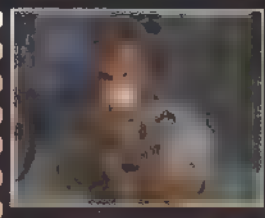
... a vitória não é obrigatória

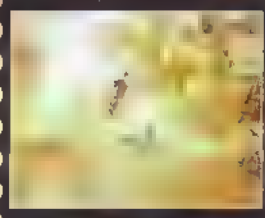
O **maior clássico dos jogos de luta** de todos os tempos está de volta com essa versão toda digitalizada **para Sega Saturn**. Street Fighter começou com sua versão para fliperama de Street Fighter 1, pouco conhecido pelos jogadores e só descoberto realmente depois do lançamento de SF 2. Com o **grande sucesso** do game foi criada também a versão SF2 Champion Edition, onde os jogadores podiam agora jogar com os chefes finais. Aí começaram as **versões piratas**, onde se podia **arremessar magias no meio de um pulo**. O sucesso passou então para Street Fighter 2 Turbo, onde existia a opção para o aumento da velocidade além de novos golpes e melhoras em alguns outros. A Saga continuou então com **Super Street Fighter 2**. Agora, além de acréscimo em golpes especiais existiu também uma melhora no gráfico e som do jogo. Para não perder o costume, foi lançado Super SF 2 Turbo, que consistia na versão Super com o acréscimo da velocidade e de **um novo golpe** que só podia ser acionado quando a **barra especial** estivesse **cheia**. Aí foi lançado o filme que fez muito sucesso

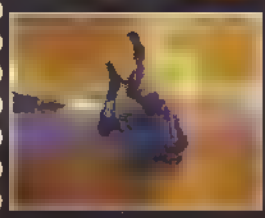
O astro Van Damme comanda o gangue de Street Fighter no Fight Movie do ano.

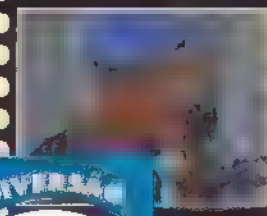




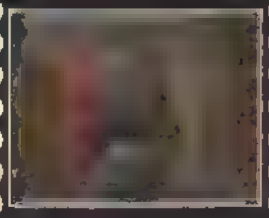


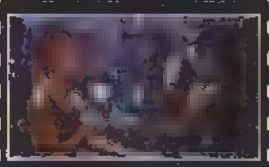
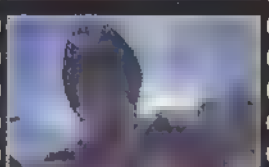
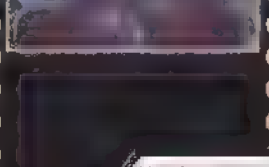




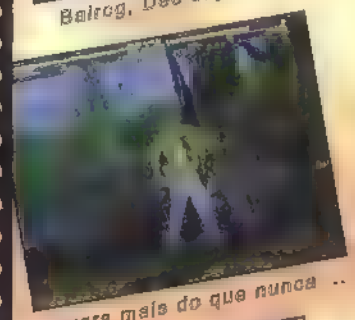


Cenas do filme não faltam no jogo



Balrog, Lee Jay e Bison ...


... agora mais do que nunca ...

... estão contra você.

mas deixou a desejar para os grandes fanáticos de Street. O **sucesso do filme** repercutiu no lançamento de Street Fighter - the Movie para fliperama e para Sega Saturn, que prometem arrasar tudo quanto é jogo de luta que está rolando por aí.

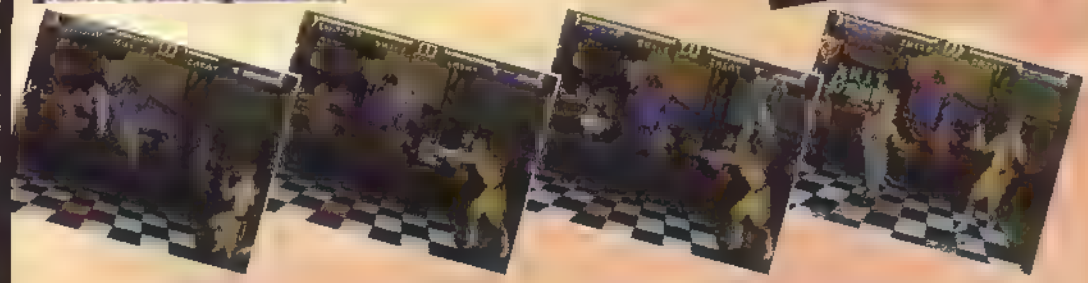
AS NOVIDADES DO SUPER CLÁSSICO

Street está com o som bom, sem muitos detalhes a mais em comparação com as versões anteriores. Os gráficos estão digitalizados,

inclusive **com cenas do filme**. A diversão está ótima, como nas outras versões e a dificuldade está um pouco maior. Uma grandiosa falha nessa versão são as animações do jogo que estão horríveis, muito diferente das outras versões. Em Street existem vários modos de luta. No movie, você terá de **jogar com Guile e derrotar Bison**, seguindo a **seqüência do filme**. No Street, você poderá escolher seu personagem e lutar contra outros, sendo o último M. Bison. Nessa versão do jogo, alguns **personagens foram excluídos**, é o caso de Dhalsim, Fei Long e Thunder Hawk. Mas, em compensação existe um **novo personagem, é Sawada**. É muito ágil e possui golpes fortes. Este pode ser considerado quase que um substituto de Fei Long. Existe também o famoso "versus mode", onde dois jogadores disputarão pela vitória. **O final do jogo foi melhorado** e não está mais aquela coisa mal feita que aparecia nas outras versões. A Sega está investindo duro em **novos lançamentos** para seu videogame mas podia estar investindo também em seus produtores que não estão caprichando nos jogos ..

SLAYER

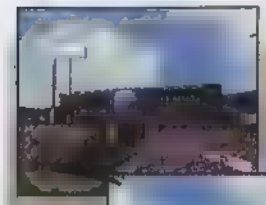
Com exceção de Dhalsim, Fei Long e Thunder Hawk todos os personagens estão presentes, inclusive Sawada, com características semelhantes às de Fei Long.



O grandalhão Sagat contra o pequeno Guile. Nesta luta, cuidado com as magias e com seu uppercut. De resto deixa o pau ir!

GREATEST NINE

Você quer realismo, "homeruns" e adrenalina fluindo pelo seu corpo? É aqui, na bola tacada da SEGA!



O primeiro game de Baseball para Saturn já começa arrebentando. [illegible] com brilho e [illegible] reais deixam você espantado. Parece que tudo foi digitalizado com imagem de boa qualidade, mas no entanto lembra também outros jogos feitos em [illegible] e tudo mais

Aqui, diferente do que acontece com a maioria dos games desse estilo, você tem várias opções à sua disposição, escolha de estádios (com tamanhos diferentes, cobertos ou não, de noite ou de dia, etc.), times, camponatos, modos de apresentação, uma porrada de ângulos de visão diferentes... é coisa prá caramba!

Com uma leve [illegible], através de [illegible] dos locutores, você acaba achando que está assistindo ao jogo pela

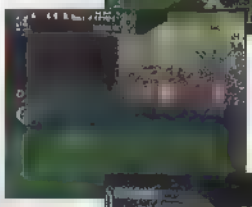
TV (quem tem televisão a cabo vai notar bastante essa semelhança).

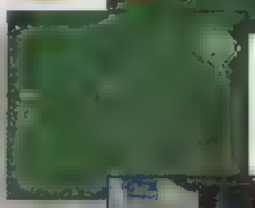
Apesar da complexidade da programação em cima do jogo, nenhum principiante no esporte ficará totalmente deslocado. As boas tacadas e os arremessos de seu time podem passar a se tornar uma constante conforme você pega a prática. Todo um esquema tático deve ser adotado ao enfrentar-se um bom time, não adianta querer encher a mão todas as vezes na hora de arremessar. Para dar as tacadas, fique de olho na posição dos adversários e tente fazer o que pensou, as bolas médias bem posicionadas têm quase 100% de acerto quando bem feitas (o que é muito difícil), as bolas pequenas e as longas são uma opção arriscada, as batidas fortes só são mesmo uma boa quando você consegue mandar a bola para fora do estádio, isso se chama "[illegible]".

CUIDADO COM OS FERAS

Assim como no basquete americano, no baseball o negócio é bem competitivo também. O seu principal objetivo é o de não errar (ou errar muito pouco) ao enfrentar uma equipe muito forte. Os adversários são feras mesmo, quase que verdadeiras lendas do esporte americano. A realidade é um fator em destaque aqui, faltaram as discussões, tapas e pontapés que saem de vez em quando em uma partida mais quente. De qualquer forma, não de bola fora.

Agente DR-X





Bola urando efeito para enganar o adversário.

GRÁFICO
7.0

MÚSICA & FX
6.0

DIFICULDADE
6.5

DIVERSÃO
7.0

Na tela de apresentação, ..

LAST GLADIATORS

Enfim um jogo de Pinball para Saturn

... imagens digitalizadas não .

. [illegible]

[illegible]

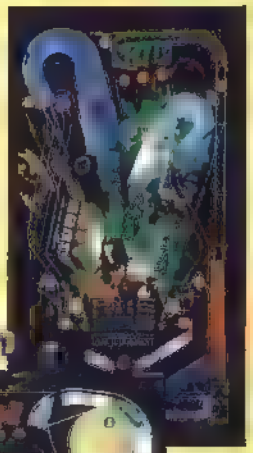
[illegible] paço ! ! !

Gladiadores e guerreiros medievais estão nesse super game no estilo pinball. É um dos únicos jogos de pinball que não são de destruição, caveiras e mortos. Last Gladiators é o **primeiro jogo de pinball** lançado para Sega Saturn e veio arrasando. O jogo dispõe de **gráficos digitalizados** nas telas de apresentação e belos **cenários** de jogo. O **som** também é muito bom inclusive com algumas vozes digitalizadas. A diversão é a melhor parte do jogo. É divertidíssimo, com um destaque especial para os **Multiballs** que aparecem quando se completam algumas palavras. A **dificuldade** é como de qualquer outro jogo de pinball, razoável, é só não bobear. Comparando-se com jogos de pinball de outros sistemas, Last Gladiators está detonando! Principalmente em relação aos **gráficos** – com destaque especial para a visão da mesa de pinball, que é toda em perspectiva.

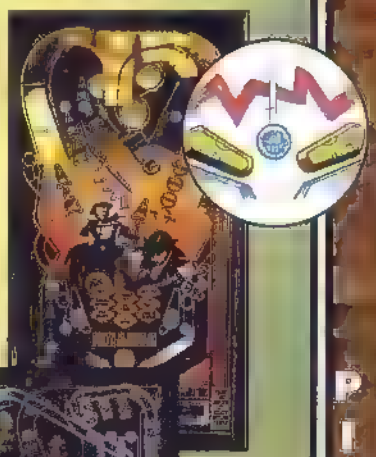
AS VÁRIAS ARENAS

Em Last Gladiators existem **quatro fases** diferentes. A **primeira** delas e mais fácil é a Gladiators. Aqui facilmente você conseguirá muitos pontos e Jackpots. A **segunda** arena é a Knight of the Roses. Essa arena é um pouco mais difícil que a primeira. Aqui o Multiball pode ser conquistado completando a rosa central. Em seguida vem a arena **Dragon Showdown**. Essa é a mais difícil das arenas. A vantagem é que você tem uma palheta a mais na parte direita. A **última arena** é a Warlock. Também é difícil mas não como a anterior. Completar o máximo de palavras possíveis nessa fase é o caminho para o record. Agora é só entrar na era medieval e arrasar nesse **super jogo de pinball** para Saturn.

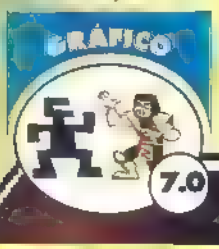
SLAYER



Em Last Gladiators você jogará em quatro tipos de máquinas



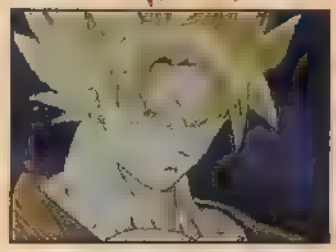
...diferentes, cada qual com seu nível de dificuldade.

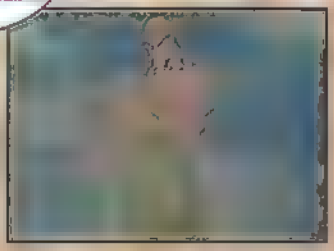


A Saga do super desenho japonês em 32 BIT

DRAGON BALL Z

ULTIMATE BATTLE 22





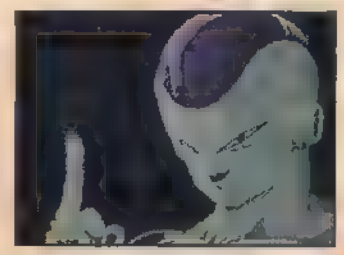
Este é um dos jogos que saíram dos traços de **desenhistas animais** para o vídeo game. No **Japão**, Dragon Ball faz tremendo **sucesso**. Sempre existem novos desenhos, revistinhas, filmes e tudo mais. Dra-gon Ball Z é um jogo que já tem **tradição** nos vídeo **games**: começou com o Nintendo (8-BIT), passou para o Super NES e Mega Drive (16-BIT) e agora chega para **a nova geração** dos vídeo games, os 32-BIT.

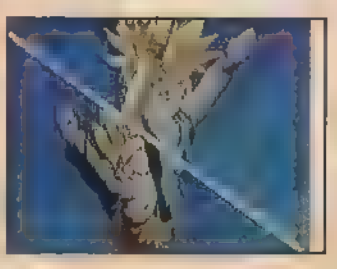
Nessa versão, os **gráficos** estão muito melhores que nas anteriores - mas cá entre nós - **poderia estar bem melhor** por ser um vídeo game com 32-BIT. Os **sons** do jogo também estão bons, mas **não melhoraram tanto** em comparação com a versão anterior. A dificuldade diminuiu bastante e agora **não será tão difícil** para você, que não é um fanático de carteirinha, terminar o jogo. **A diversão continua** a mesma, dando um destaque especial para as lutas no 1P vs. 2P mode (modo versus). Quanto à **movimen-tação**, Dragon Ball deixa a desejar. Com **exceção** da tela de **apresentação inicial**, os quadros das animações são horríveis e repetidos! Existem também muitas **falhas na movimentação** dos personagens.

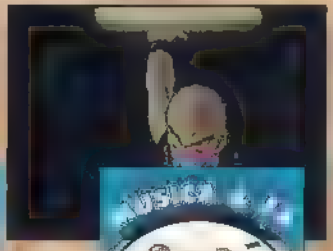
Exemplo disso é quando um **personagem começa a mexer a boca** e só **depois a voz sai**. Existe também a apresentação que está presente em todas as lutas. Existem **muitos personagens** em Dragon Ball e seus golpes são muito parecidos. Dê só uma olhadinha nas **principais características** dos personagens desse super clássico dos video games.

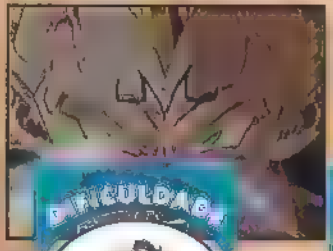
De um modo geral, todos os personagens tem **características parecidas e golpes especiais quase iguais** na hora de serem acionados. Pegue bem o tempo de luta e de **recarga de energia** para acabar com seus inimigos.

HAVEL

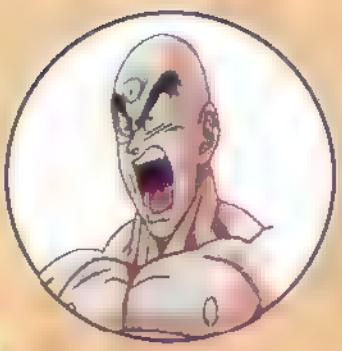








MAJIN-BOO: O bola seis, apesar do tamanho, é um ótimo lutador, com golpes fortes e não muito lentos. É bom para os que estão iniciando.



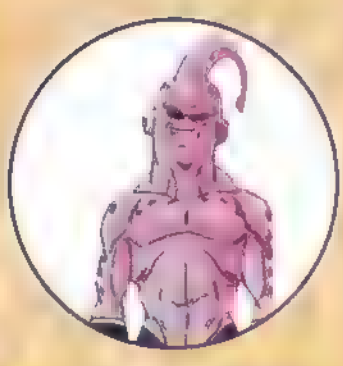
TENSHINHAN: É quase que Klilyn grande. Seus estilos de luta são bastante parecidos e também usa o poder da mente para dominar os adversários durante alguns segundos.

SUPER BOO: O Lombrigão que mais se parece com o Earthworm Jim! não consegue nem falar! É um bom lutador, mas não se movimenta muito bem.

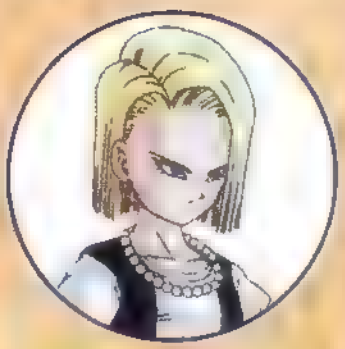
DARBURA: O chifrudo aí parece não estar muito contente: acaba com um adversário em um piscar de olhos. Seus especiais são rápidos e podem enganar muitos inimigos.

KLILYN: O careca com manchinhas na testa está de volta com golpes muito rápidos e com bastante força. Usa até o poder da mente para paralisar o adversário!

TRUNKS: Opa!?! Outro Trunks? É isso aí, existem dois Trunks no jogo. Esse é mais forte e menos ágil. É parecido com SON GOKOU. Seus golpes especiais também são de arrasar.



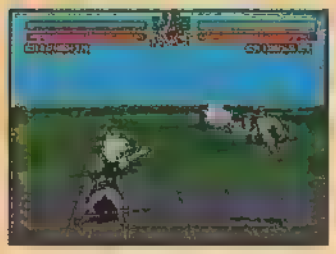
GREAT SAIYAMAN: Pô! Agora estão colocando até Jaspion no meio das lutas de Dragon Ball! O astronauta aí é bom lutador, com golpes de força e velocidade razoáveis.

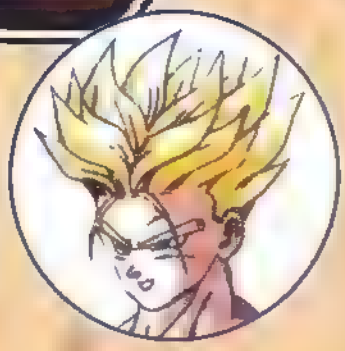


GOTENKS: Parecidíssimo com Trunks, Gotenks combina força e velocidade para destruir seus adversários em pouco tempo. É um ótimo lutador.

KAIOHSHIN:

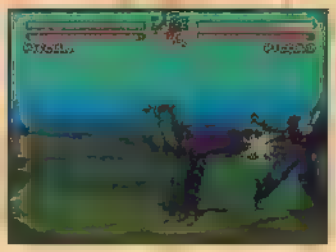
Esse marciano que parece mais uma mulher é meio estranho, mas tem golpes de bastante utilidade. É fraco, mas tem boa velocidade.





PICCOLO:

O velhão da outra versão do game ainda está aí, e agora muito mais forte. É um dos maiores e mais fortes lutadores. Aproveite sua força para acabar rapidinho com o adversário.



SON GOTEN:

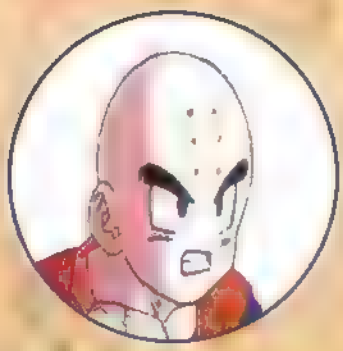
Esse carinha com cara de santinho é um animal! Seus golpes também são muito rápidos e seu tamanho o ajuda bastante.

RECOON:

Esse cara aí só pode ser maluco! Não para de gritar, além de parecer um caqui! É um lutador muito forte, com golpes de velocidade razoável.

SON GOKOU:

É o principal personagem do jogo. Equilibra bastante seus golpes com velocidade e força. Seus golpes especiais são fortes e rápidos



SON GOHAN:

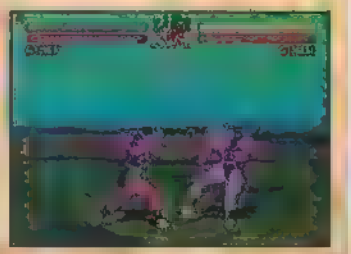
O grão-de-arroz está menor do que nunca. Seus golpes são extremamente rápidos e seu tamanho o ajuda na hora da luta (quase não dá pra ver o pivete!).

CELL:

O escamoso aí ganhou um pouco de velocidade e perdeu um pouco de força nessa versão. Agora se equilibrou um pouco mais com os outros lutadores

OINEW:

Chamá-lo de maluco é elogio. Esse cara aí é biruta! Se contorce para tudo que é lado! Combina bem força e velocidade e pode acabar com um luta rapidinho.

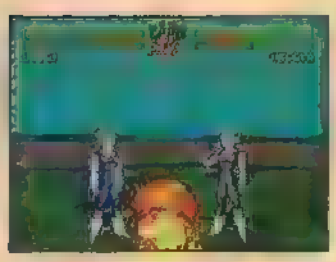


ZARBON:

Outro marciano! Este aí tem até cabelo verde! Esse é mais um personagem maluco que apareceu em Dragon Ball para arrasar. É um ótimo lutador.

FREEZA:

Este extraterrestre rabudo continua um dos melhores lutadores. Seus golpes têm longo alcance e acabam rapidinho com o adversário.

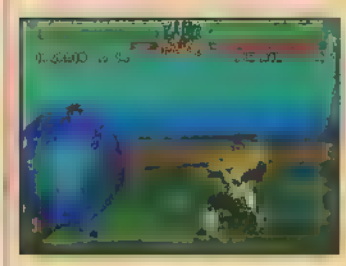


VEGETA:

Epa!!! O que é que isso está virando! Olha só o nome do cara! Bem, esse cara é quase um GOKU cover. Seus golpes são fortes e rápidos.

TRUNKS:

Esse aí é uma fera para arregaçar os adversários. Seus golpes especiais são deto-nadores e sua combinação de força e velocidade é ótima.



ANDROID Nº16:

Esse grandalhão aí destrói qualquer um em segundos! É um dos lutadores mais fortes e maiores. Seus golpes especiais são um pouco lentos, mas muito eficientes.

ANDROID Nº18:

Essa garotinha cabeçuda está pior do que nunca! Seus golpes perderam eficiência e velocidade. Mesmo assim, continua uma boa lutadora.

ESPADA DA GALÁXIA

A saga do capitão Kursor, o explorador espacial de Meta-lian, disposto a tudo para deter o avanço do planeta Terra na d reção do espaço. De Mar-celo Cassaro "Paladino", o mesmo autor de DEFENSORES DE TÓQUIO e principal colaborador da DRAGÃO BRASIL. Agora disponível em l'vrarias, maiores informações entre em contato com Trama Editorial.

DRAGÃO BRASIL ESPECIAL
(DEFENSORES DE TÓQUIO)

Sistema de RPG nacional de maior sucesso do momento. Uma grande gozação com os Cavaleiros do Zodíaco, Power Rangers, Jaspion e outros superheróis japoneses.Do mesmo autor de ESPADA DA GALÁXIA

Preço: R$ 2,50 REF. DBF

SÓ AVENTURAS

REF. SA nº 1

REF. SA nº 2

Dicas e aventuras pa D & D, GURPS, AD & D, Hero Quest, Vampiro e outros sistemas de RPGs.

PREÇO R$2,50

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

MEGA DRIVE | SEGA CD
SATURN | SUPER NES
NEO GEO | JAGUAR
NEO CD | PLAYSTATION
3 DO | 32 X

LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ-CEP 03309-000-TEL/FAX 941 9957

LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA-CEP 02018-011-TEL/FAX 959 0530

ASSINALE ABAIXO O QUE DESEJA RECEBER

SÓ AVENTURAS
(ref. SA) 1 ☐ (ref. SA) 2 ☐

Dragão Brasil
Especial (ref. DBE) ☐

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO: _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04599-970 - São Paulo - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio

NÃO DETONE SUA REVISTA TIRE XEROX

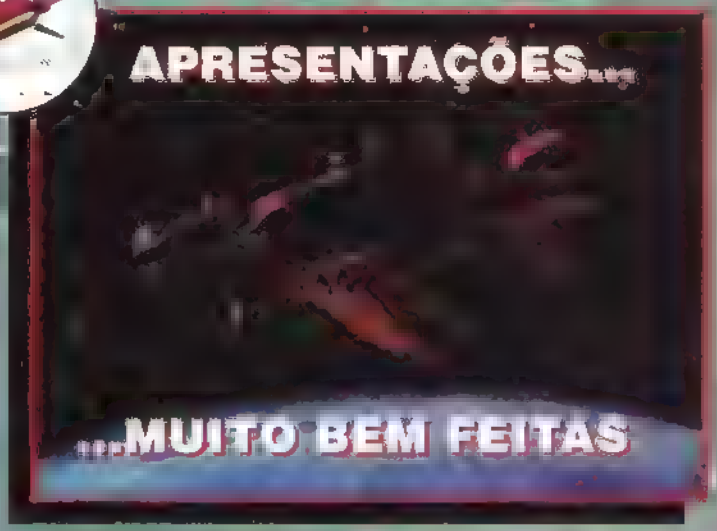
SONY

PHILOSOMA

Sem dúvida nenhuma o jogo com [illegible] mais completo de todos os [illegible]

Mais uma vez o universo está sob a ameaça ALIEN, o Império Negro dominando tudo resta apenas dominar a Terra. Passamos então a ser a última esperança, única vingança para as almas dos mortos pelos E Ts.

Só que enquanto os humanos estavam pensando numa forma de defesa, os sacanas atacarão e destruírão nossa frota em terra . Só em terra! Por que você estava no espaço, a bordo da única "nave população" (carrega habitantes para povoar planetas desabitados). Portanto, há ainda a chance de salvar a humanidade de sua extinção e de quebra acabar com o império aliem

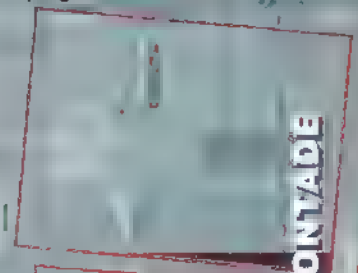

APRESENTAÇÕES...
...MUITO BEM FEITAS

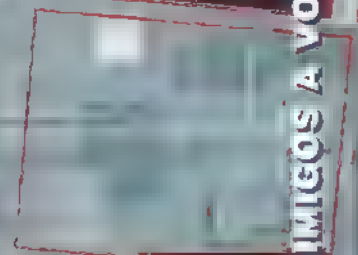
AO ATAQUE!!!

Os generais reúnem-se e formulam um plano de ataque. Tem de ser rápido, pois nossas naves são poucas, sem demora, senão o inimigo cerca e acaba com tudo. Daí, forma-se então o grupo PHILOSOMA, uma esquadrilha de elite... Adivinhem só quem é o melhor piloto e também líder do grupo, não sabe? É você, que agora terá de enfrentar uma porrada de inimigos com o maior sangue frio.

Como você percebeu, seu trabalho não será fácil. Combater uma renca de aliens é coisa para feras. Mas, sem frescura, informações sobre os aliens confirmam que a Terra será uma espécie de encubadora da espécie... Aqui eles se multiplicarão e entupirão o universo com seu horror macabro. Encontre a mamãe deles e a destrua... Será o fim dos novos "monstrinhos".

PHILOSOMA é um game feito sob medida, com apresentações ricas em detalhes, sons de vozes ao rádio, várias visões diferentes e um desafio que esquenta seu dedo legal! É pegar ou pegar.





ARMAS, PODERES E INIMIGOS A VONTADE

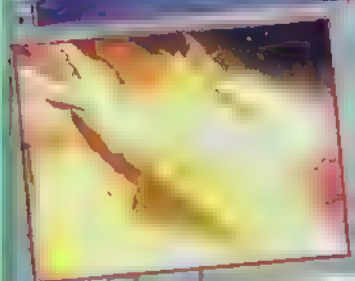
NAVE

GRÁFICO
8.0

MÚSICA & FX
8.0

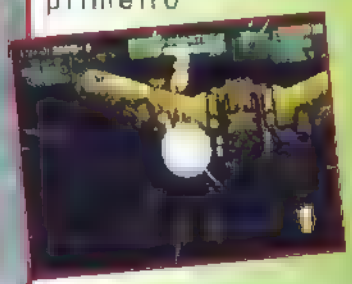
DIFICULDADE
8.0

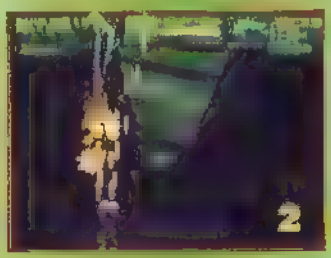
DIVERSÃO
8.0

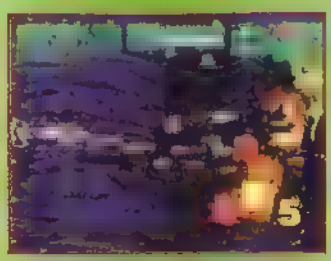


PHASE 1

1ª parte - Você está atravessando por entre as montanhas para fugir do radar inimigo. Em meio a uma chuva de meteoros, tome bastante cuidado. As pedras pequenas podem ser destruídas; já com as grandes, o negócio é desviar, para não ser encurralado em um canto da tela. Seu primeiro grande desafio será enfrentar uma nave parecida com um Stealth, chamamos ela de "morcegão", OK? Desvie de seus canhões laterais e cuidado com os raios laser que saem próximo ao centro.







2ª parte - Sua visão continua aérea, mas nem por isso vá ficar boiando e viajando na maionese. Os inimigos aqui aparecem em grupos maiores e dão mais trabalho, não há mais meteoros, em compensação tem várias naves grandes, entre elas o morcegão de novo.

3ª parte - Muda a sua visão, agora é de trás, como no fliperama After Burner. Novamente uma chuva de asteróides lhe incomoda, não há mais aqueles grandões e todos podem ser destruídos. Aproveite para pegar poderes e encher sua nave. Sem naves grandes, sua maior preocupação será com as naves que atacam em grupo, atire logo que avistá-las

4ª parte - Ahhh! Tentando atingir pelas costas né? Que inimigos sacanas! Pare já com a farra deles e mude seu tiro também, agora atire para trás e só se preocupe em acertá-los o mais rápido possível, os bandos deles estão maiores e mais chatos.

5ª parte - No final dessa fase você dará de cara com o dono do pedaço. Só que ninguém quer que você chegue lá, contrarie essa idéia tão chata e encare todos, meta pau em todo mundo (no bom sentido, é claro) e acabe com as esquadrilhas inimigas.

No mestre o negócio é acertar sua "cabeça" (se você decifrar aonde fica!), ou seja, a parte de cima dele. Ele tem uma espécie de olho nho, acerte lá e está tudo bem. Tome cuidado com seus tiros de metralhadora e laser (mantenha uma distância boa para não ser pego de surpresa), e fique ligado para quando ele avançar, sair da frente... Depoi disso você irá direto para a base nim ga

PHASE 2

1ª parte - Rumo à base inimiga, a visão é lateral e bem de perto. Mas isso dura pouco, logo a visão é afastada e tudo fica normal. As naves grandes lançam minas aéreas, elas fazem um bom estrago em você. Depois uma série de esquadrilhas pequenas e rápidas, assim que avistá-las meta bala e tudo OK!

2ª parte - Visão de perspectiva... Esse game é bem detalhado mesmo. Fique de olho nos inimigos. Aqui os tiros vêm de tudo quanto é lado, o negócio é então se esquivar e atirar, use e abuse do tiro especial. No final um grupo de naves pequenas aparece, acabe com elas.

3ª parte - PIU!! Cuidado com o trem! O chefe da fase corre prá caramba! Os ataques dos inimigos são: o empurrão (no qual ele avança tentando atingi-lo), o tiro perseguidor, mísseis e um "super-tiro" verde, que enche o saco... Pouco antes de atirar o inimigo brilha, fique esperto. Atire para trás a fim de acertá-lo.

4ª parte -Em direção a central de controle você passará por uma cidade, passe metendo bala.Um montão de naves surgirá, até helicópteros bem loucos. No final, uma nave muito grande, é o mestre da fase Como diria Jack, o estripador, vamos por partes: destrua primeiro seus braços mecânicos, depois os canhões laser... Eles podem ser bem chatos quando você não presta atenção, não fique debaixo deles. Não se descuide das naves pequenas que vêm debaixo, destrua-as e pegue os poderes.

5ª parte

Booom! A nave grandona começa a explodir, mas não é o fim. Ela se revelará mostrando um monstro aliem por dentro. O negócio é ficar movimentando-se e não ser pego pelos tiros laser, destrua os canhões... Nao deixe que ela o esmague no canto, fuja quando ela se mexer muito. Depois a tela corre para cima, lá tem mais canhões. No fim, aparece com um "olho"... Meta pau no olho (sem malícia!) e se ligue no tirão, marque o seu tempo e desvie na hora certa.

PHASE 3

1ª parte - Sua nave esta em alta velocidade, para não deixar que os inimigos se organizem. Por causa disto você terá de tomar o maior cuidado para não se chocar com as paredes que formam as laterais da base... As vezes a tela abre um pouco, mas não se entusiasme, haverá uma bifurcação logo mais a frente, faça sua opção de escolha e siga-a.

Naves grandes e outras menores dando tiros de var os outros "planos" de tela lhe incomodarão, espere que elas fiquem no seu nível e então acabe com a festa

2ª parte - Entrando mais à fundo na base, uma leve descida rumo ao interior da construção, inimigos em plataformas móveis guardam alguns poderes para você, esqueça a educação, meta bala neles e depois peça.

No final da fase, mais uma vez sua nave começa andar no maior pau A velocidade alta é perigosa, e você terá de prestar atenção às paredes que ficam no teto e no chão, senão acaba dando de cara com elas.

3ª parte - Agora você está bem dentro de onde queria r. Corredores recheados de inimigos o esperam, a visão volta novamente a ser a de trás da nave nenhum trabalho difícil de verdade será necessário para passar daqui... Só não esqueça de pegar os poderes e, no final, fique de olhos abertos para as grandes portas... Elas começam a fechar e podem destruir voce, desvie se de forma a passar imune a esse perigo.

O chefe desta fase é um panaca; para detonar o pobre coitado, fique no centro dele sem parar de atirar, apenas desvie-se dos seus "tiros perseguidores" e destrua seus braços mecânicos, é bico!

PHASE 4

1ª parte - Bem vindo à última fase do game. A visão aérea de novo, as naves parecem-se com insetos gigantes e dão uma porrada de tiros. Aqui os tiros especiais vêm bem a calhar, use e abuse deles. A visão sobe e desce durante seu trajeto, tome bastante cuidado quando estiver próximo ao chão, pois os inimigos são bem mais fortes. Não tire o dedo do botão de tiro, inimigos aqui são tão normais quanto os piolhos na cabeça do Dr. Xurros!

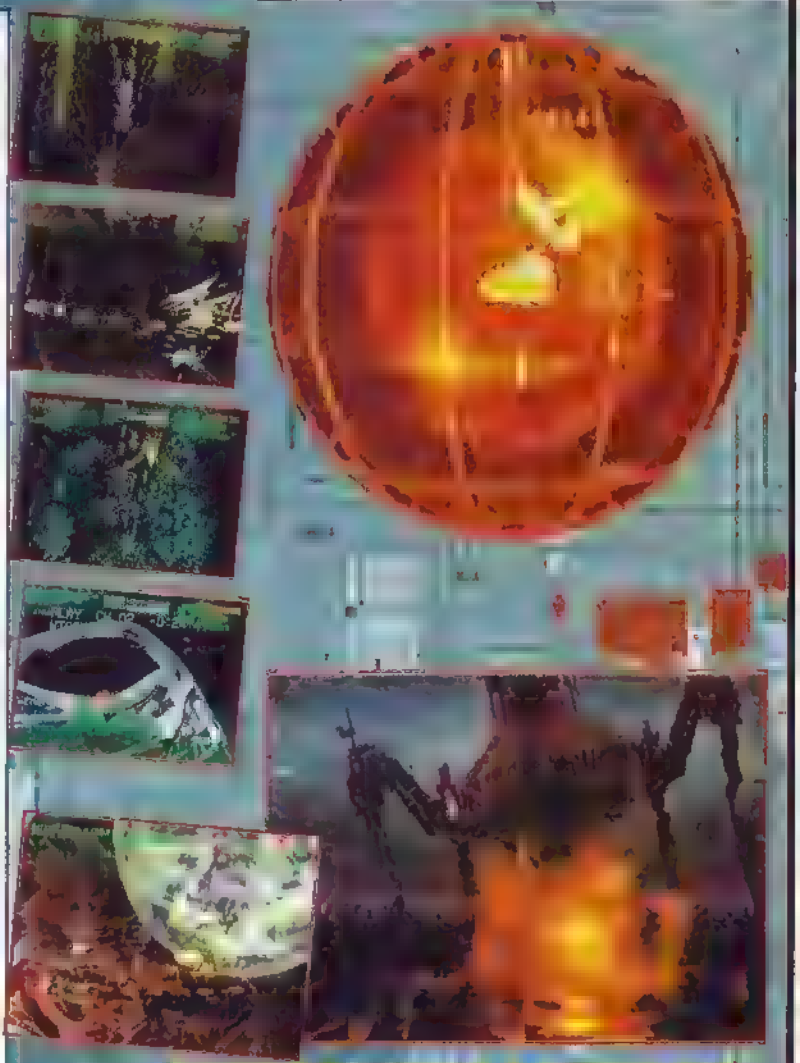
O mestre da fase é um esquadrilha de três naves idênticas à sua, mostre que como em Highlander, só pode haver um... Atire quando elas estiverem na parte de cima, pegando-as por trás (seja um pouco covarde! Só isso!

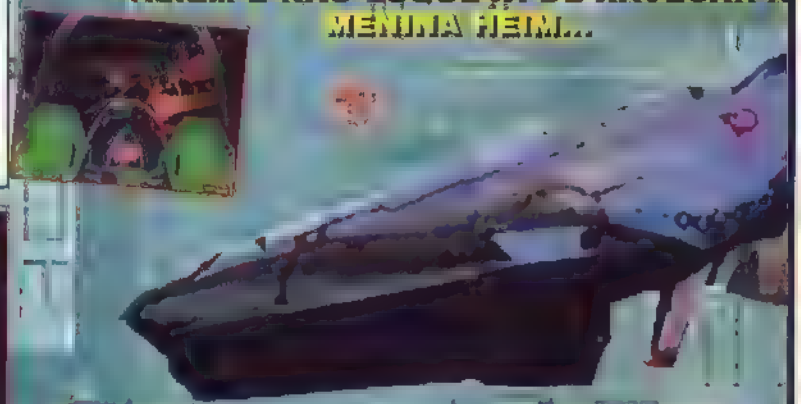
2ª parte - Esta é a pior fase do jogo, vários insetos gigantes aparecem vindos de cima e dos lados da tela, dão uma porrada de tiros e são osso duro de roer. Atire um pouco em cada um e depois solte o poder especial, assim todos morrem ao mesmo tempo e você se safa. Não fique nos cantos de tela para não ser pego de surpresa, os inimigos aparecem de vários locais

3ª parte - É a primeira vez que você enfrenta o mestre do jogo... Mas não se preocupe, ele é fácil e não dá muito trabalho, é só atirar sempre naquela coisa estranha que ele tem na barriga e desviar dos tiros laser, caso prefira, solte um poder especial quando ele soltar o laser. BOOOM, a barriga dele explode, ele perdeu alguns quilinhos e cai!

4ª parte - Tcham, tcham, tcham... Chegou a hora de encarar o dito cujo de uma vez por todas, o cara é duro na queda e volta O sacana engole a nave de sua amiguinha durante a apresentação e você acaba entrando nele e indo direto ao seu coração, para derrubá-lo de uma vez. Desvie de seus tiros e não pare de atirar (é só segurar o botão de tiro e ficar girando o direcional devagarinho! O mestre final, por incrível que pareça, é o inimigo mais fácil do jogo... Que mancada!

O MELHOR FINAL SÓ NO NÍVEL HARD





BOOOM! DÊ ADEUS A FORTALEZA ALIEM E NÃO ESQUEÇA DE XAVECAR A MENINA HEIM...

Mais uma vez você se deu bem em um game, agora rumo de volta a sua nave mãe, a humanidade e o universo estão livres das garras dos sacanas dos aliens... Só para lembrar, o herói é você , comemore e saia durante sua folga com a "amiguinha" da nave que você salvou. Afinal você merece!

Agente DR-X

Super Pro BASEBALL 95

UMA PARTIDA DE BASEBALL MUITO ENGRAÇADA, COM VÁRIAS SACADAS LEGAIS

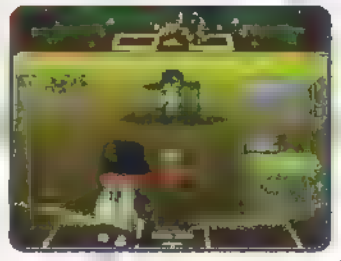
Que tal experimentar uma partida de baseball sem levar *nada a sério*? Não conhece as regras? Isso não é desculpa. Pelo menos aqui nesse game da Konami. Os *personagens* integrantes deste

jogo são pra lá de estranhos: pequenos, gordinhos, com olhos *engraçados* e gritam como *crianças* durante as jogadas. A idéia da empresa foi a de fazer um jogo que tirasse um *sarro do esporte* e de outros games do gênero (tal como acontece em PARODIUS, um clássico da empresa). Há uma maior ênfase ao público dos *pirralhos*, e por causa disto, mesmo sem saber as regras desse esporte você facilmente se acostuma e pega a *"manha"*.

Super Pro Baseball 95 além de ter um nome comprido é bem completo, vários *tipos de jogadas* estão presentes, há campeonatinhos, partidas de *exibição* e até seções de *treinos*, que dão direito à séries de rebatidas, arremessos livres e buscas de bolas, e *isso é ótimo* para quem está começando...

Os *gráficos* do game apesar de *simples* ,agradam. Seu *colorido* suave sem tons sombrios têm como finalidade dar *alegria* aos jogadores. Outro ponto interessante fica por conta das *caras e caretas* que os personagens fazem durante o desenrolar da partida, um caso a parte!

SÓ RISADAS, SEM REALIDADE...



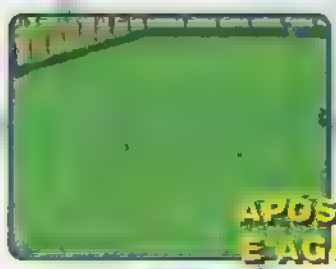
Tudo bem, ninguém pode discutir, este game é *engraçado*, ótimo para os baixinhos que estiverem a fim de conhecer um *esporte pouco divulgado* no país, mas tem um problema; como tudo é *muito cômico*, todo o *realismo* do baseball foi *deixado* meio de lado e torna o game pouco estimulante para sua "adrenalina"... Por causa disto, dificilmente se verão cenas de quartos lotados de moleques fanáticos pelo esporte pulando de tanto *comemorar uma jogada*.

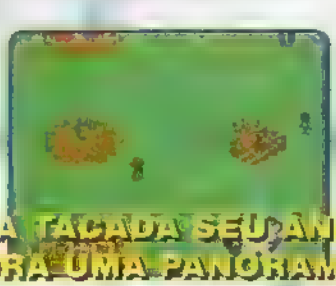
A falta de realidade não chega a ponto de tornar o jogo "mentiroso". Você normalmente poderá fazer *arremessos com efeitos e velocidades*

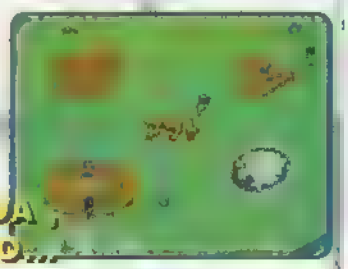
diferentes e outras coisas.

Seu *"HOMERUN"* irá fazer a torcida ir ao delírio e as goleadas dos narradores japoneses *explodirem* de tanta alegria (aliás, esses comentaristas são pra lá de estranhos). O problema é que tudo isso *é muito simples* para um console com o poder do Play Station... O game *poderia ser muito melhor*, uma mancada. Bola fora para o pessoal da Konami...

Agente DR-X







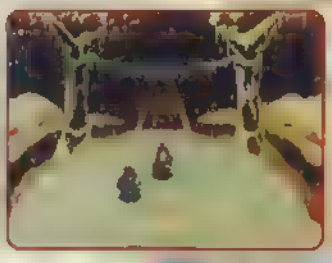
APÓS A TACADA SEU ÂNGULO DE VISÃO MUDA E AGORA UMA PANORAMICA DO CAMPO TODO...

ARC THE LAD

Um RPG cinco estrelas cheio de prosa

Sentindo falta de um RPG para seu Play Station, ***acabaram suas lamentações***, apresento-lhes Arc the Lad, uma obra prima dos games, ***cenários*** muito ***bem trabalhados***. Este game já está dando o que falar no Japão (esse é o problema para a grande maioria dos jogadores, está ***tudo escrito em japonês)***, os herói des-te game lembram ***crianças***: só que meio ***achatadas***, ***cabeçudas*** e gordinhas, ou seja no melhor estilo SD (Super Deformed) dos japoneses). Os personagens só faltam cantar, se é que não o fazem. Dão ***berros*** o tempo todo e ficam ***"conversando"*** um com o outro, muito legal. A dificuldade é mediana, um ***bom RPGista*** não vai sentir dificuldades exageradas mesmo que não saiba o complicado idioma. Mas nem por isso quer dizer que sua tarefa será fácil, ***o circo pega fogo*** de vez em quando.

No que diz respeito ao ***visual das magias*** supera o poderoso estilo Final Fantasy, uma ***loucura*** o que esse PS-X pode fazer de ***efeitos especiais*** e cores. Para os detalhistas, uma carga de ***64 itens*** é suficiente. A ***movimentação*** na hora da pancadaria é parecida com a de um ***AD&D***, você possui um ***campo de movimento*** para andar, que aumenta conforme o ***nível do personagem.***



Personagens muito loucos

Assim como nas séries ***Dragon Quest*** e ***Final Fantasy*** com o passar do game surgem ***novos amigos***, inimigos, ***alguns morrem***, outros se separam por algum motivo particular. O ***elenco*** de personagens é ***muito legal*** e diversificado: são ***magos***, samurais, ***ninjas***, guerreiros, ***karatecas***, soldados ***"atrapalhados"***, homens, mulheres, ... ***estranhos*** e tudo o que deu de ***louco na cabeça*** dos caras que fizeram o jogo.

Quase todos os ***RPGs feitos em CD*** até agora possuíam um grande defeito, ***demoravam muito para carregar*** e acabavam com a paciência do jogador, ***aqui é diferente***, o console ***trabalha rápido*** e quase nem se sente o game carregar.

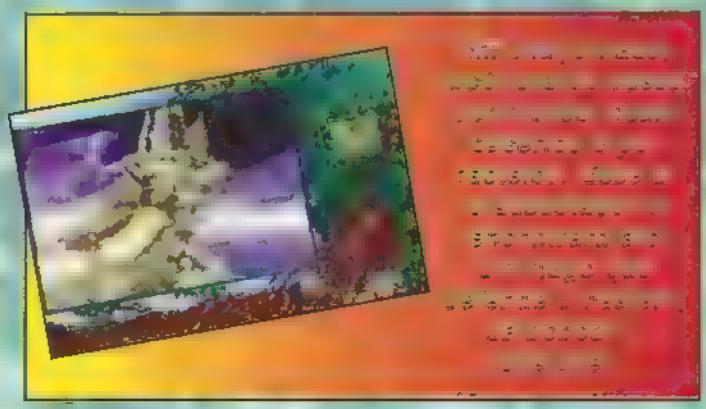
É de jogos assim que estávamos precisando... ***esbanjando em gráficos***, sons e ***diversão***. Com muita ***imaginação***, inovação e ***humor***, esse game promete ***lhe tirar do sério***!

Agente DR-X

Kingdon
The Far Reaches

Na era medieval, muitos dragões e monstros que irão agitar o 3DO

Há muito tempo existia um lugar dividido em cinco reinos, onde a paz e a ordem eram prioridade de muitos reis. O uso da magia era constante, pois ela era forte. Isso preocupou muito os reis que, para poder controlar a força da magia, criaram a Order of the Great Wizards (Ordem dos Grandes Magos) que visava direcionar a magia para o bem de todos os reinos. Para comandar essa ordem era necessário um líder que, nomeado pelos reis e sábios, passava a ser o Archmage. Ele então teria a posse do Amuleto, que controlava todo o poder das magias. Os Irmãos Mobus e Torlok foram os mais poderosos dos Great Wizards e ambos queriam se tornar Archmages. Com isso, uma rivalidade entre os dois foi criada, e Torlok levou a melhor. Então, com a ocorrência de uma guerra em Alkatesh, finalmente Torlok ganhou a entrada para a porta da cidadela. Mobus então dividiu o Amuleto em cinco partes, uma em cada reino, para mantê-lo longe das mãos de Torlok. Com o domínio de Torlok e a falha dos Argent Kings, ocorreu uma guerra onde somente uma pessoa sobrou para contar história: a jovem Cheron, filha do Rei Demetre com a Rainha Akasha. Depois de muitos anos, ela vai para o reino de Weigard onde encontra Theramir e com ele tem um filho chamado Lathan (é você !). Sabendo de alguns Great Wizards que fugiram para Alkatesh e dos riscos que Lathan corria, eles fugiram para lá. Em Alkatesh encontraram um dos Great Wizards que vivia no sul de Glendoe, chamado Daelon. Foi aí que Daelon começou a treinar Lathan para um dia encontrar as Relíquias de Mobus e acabar com os Guardas-de-ferro de Torlok.

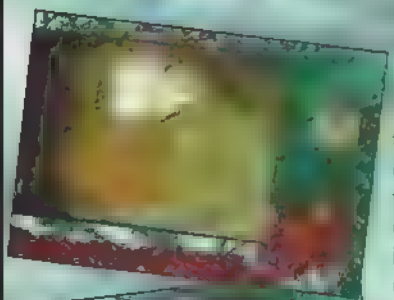


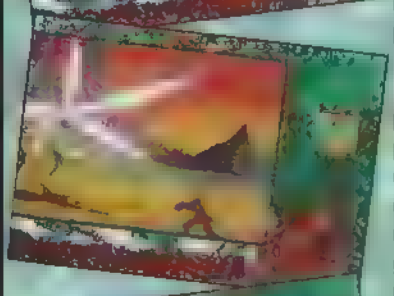
A apresentação de Kingdon é toda desenhada, com gráficos de alta qualidade e resolução, sem falar nas vozes digitalizadas ...

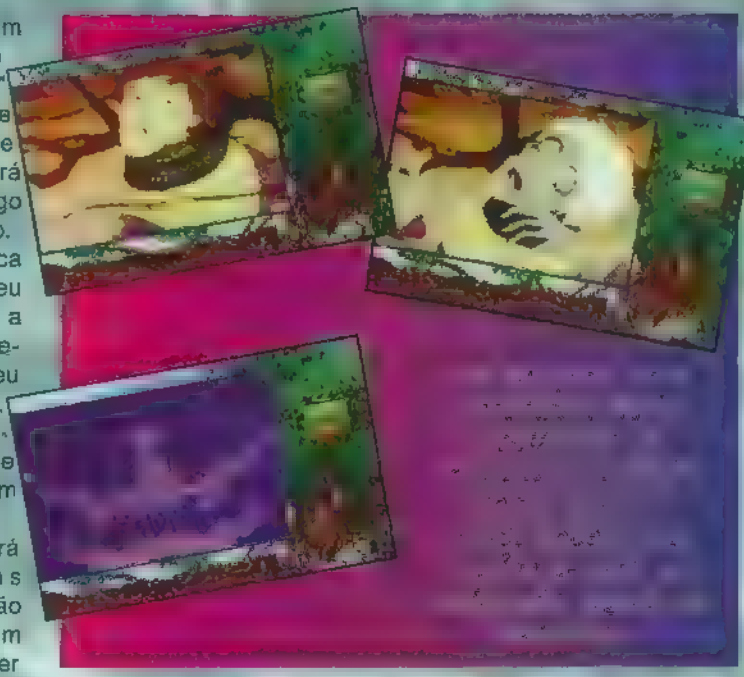
SEGUINDO VIAGEM...

Em Kingdon, você poderá optar entre jogar como

GRÁFICO 7.5 — MÚSICA & FX 8.0 — DIFICULDADE 6.5 — DIVERSÃO 7.0



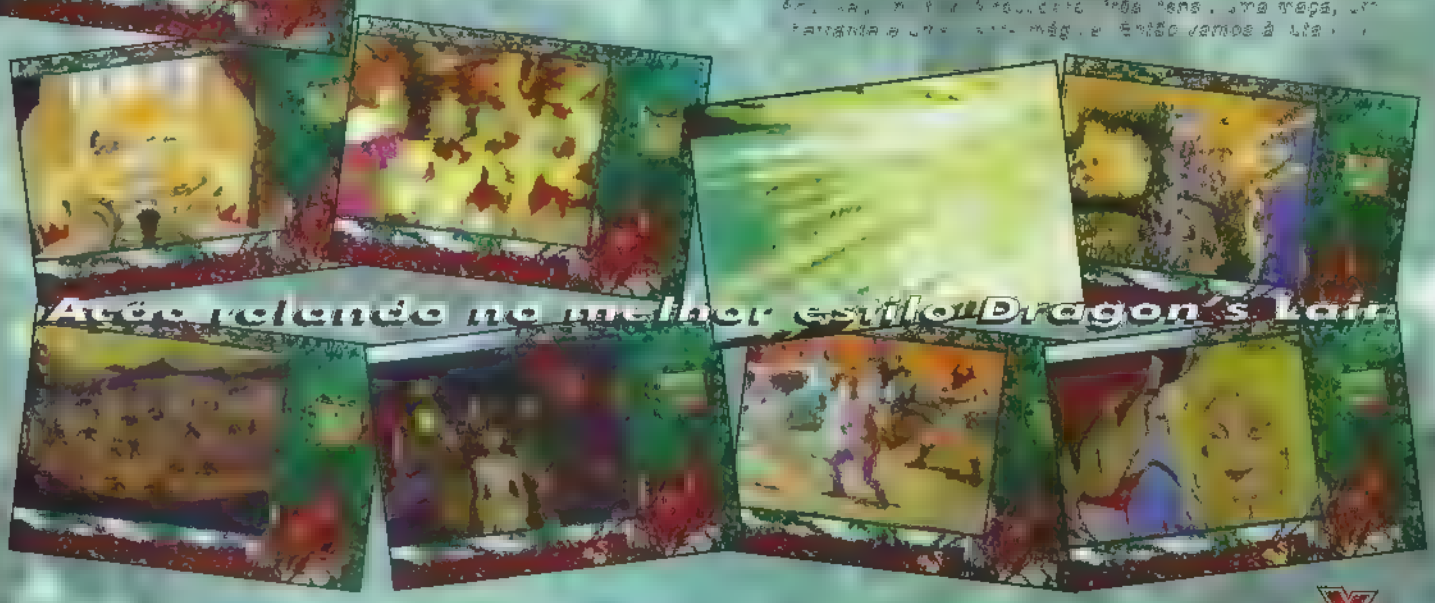




...m ...iz ou como um ... Além disso você terá as opções de "replay" e uma ajudinha no que fazer. Você também dispõe de uma mochila onde levará itens que receberá do mago e encontrará pelo caminho.

Você começa sua busca em sua aldeia onde viveu todos esses anos até a chegada deste dia. Receberá do mago, que é seu mestre e "guru" espiritual, três pergaminhos que aparecerão nos momentos que puderem ser usados. Assim que você receber os ...pergaminhos, o mago o levará para uma das três principais partes do início do jogo (não é necessário escolher um caminho certo por qualquer um deles você poderá chegar em seu objetivo com os mesmos níveis de dificuldade). Kingdon traz muitas ...imagens gráficas, parece desenho animado! Afinal, foi feito pelo mesmo criador de ...'s Lair. Outro recurso muito bom do jogo é o som é totalmente falado! Esse é o primeiro ... do estilo criado pela Interplay que, cá entre nós, está caprichando em seus lançamentos para 3DO, e quem lucra com isso são vocês!

SLAYER



Ação rolando no melhor estilo Dragon's Lair

X-TRICKS

BISTAR Mega Drive

[illegible]

NINJA GAIDEN TRILOGY Super Nintendo

Passwords de todas as fases

Ninja Gaiden
Fase 2 - AXXRYA
Fase 3 - XYBRLX
Fase 4 - BRABYY
Fase 5 - XAYXLL
Fase 6 - RYRLAX

Ninja Gaiden 2
Fase 2 - XLRBBA
Fase 3 - LYBARR
Fase 4 - ALXYYB
Fase 5 - RAABXL
Fase 6 - YLRAYR
Fase 7 - BBXYAL

Ninja Gaiden 3
Fase 2 - ARRYAL
Fase 3 - LBRYLY
Fase 4 - RRBAYX
Fase 5 - YABXRX
Fase 6 - BXXAXY
Fase 7 - XBXYYL

Truques para se dar bem!

Ninja Gaiden 2

Muitos pontos!

Para obter muitos pontos e zerar o placar deste game, faça o seguinte: jogue normalmente e chegue até o estágio 4-2. Nele, não esqueça de pegar a vida escondida em um dos balões. Passe então para a fase seguinte e enfrente o mestre... Acabe com o coitado e sua pontuação começa a crescer. Antes de tudo terminar e você passar de fase, caia no buraco e você aparecerá no final da fase 4-2. Repita a operação e quebre mais um recorde!

Fique com 9 vidas!

No final da fase 4-2 há uma vida sobre a plataforma, pegue-a e suba a escada, desça novamente para a tela da vida e pegue outra... Repita a operação até obter 9 vidas, que é o máximo nesse jogo.

Ninja Gaiden

Apele com 99 vidas

No estágio 5-3, na terceira parte da fase, há uma vida sobre uma plataforma. Pegue-a e então desça a escada... depois volte ao local e pegue mais uma vida. Repita a operação quantas vezes quiser, ou até quanto sua paciência agüentar

Ninja Gaiden 3

Zerar o jogo e se entupir de vidas!

No estágio 7-20 há uma maneira de conseguir muitas vidas e ainda estourar a pontuação do game. Para isso, é só você pegar a vida da fase e voltar; ao entrar novamente a vida mais uma vez estará lá... Percebeu o esquema? Nesse entra e sai da fase você vai se enchendo de vidas até que o tempo do jogo acabe, podendo aproveitar para conseguir muitos pontos e marcar recorde no jogo.

DRACULA Super Nintendo

[illegible] deste jogo, usando sempre a cruz como arma especial e nas fases correspondentes a chave para abrir portas secretas... Só aqui, na X!

Fase 2	Fase 3
CMM	FVV
MMV	FVC
MVV	FVV

Fase 4	Fase 4'
MMM	VMV
FVV	MFC
MCC	MFM

Fase 5	Fase 5'
VMF	MCM
FVV	MFM
VCC	CCF

Fase 6	Fase 7 (final completo)
VMM	VMF
VFV	FFV
MVF	VFM

Fase 7 (sem a namorada)
VCM
FFM
MFM

Fase 7 (sem as duas)
MMF
VFV
VVF

Zere o Score!

Na fase 6 deste jogo, ande até encontrar uns cavalheiros grandalhões. Quando o fizer, desça o pau nos coitados e pegue um pedaço de carne mais à frente para renovar as energias. Suba as escadas e volte para o local, repetindo o procedimento. Assim você encherá seu placar de pontos e deixará seu vizinho chato com a maior inveja.

C = CORAÇÃO
F = FOGO
M = MACHADO
V = VIDRO

OGRE BATTLE Super Nintendo

Super Código

Comece o jogo e entre o nome "FIRE-SEAL". Você começará o jogo poderoso, com 300.000 no caixa, personagens bem fortes em 7 armadas, terminando o jogo sem precisar jogar no estágio escondido (Dragon's Haven).

Teste de som

Coloque no lugar de seu nome "MUSIC/ON". O botão A toca a música e o B interrompe-a.

Jogue em alta velocidade!

Para ter um desafio de verdade e encarar as lutas em velocidade turbinada é fácil. Para tal faça o seguinte: durante a tela em que aparecem os personagens um ao lado do outro (com o "VS" escrito), aperte e segure os botões L, R, X, Y, A, B e segure o direcional para a esquerda... Com isso você ouvirá o som de uma porrada ainda nessa tela, indicando que o truque deu certo e que o game está mais rápido.

Brinque de "Fulgorball"

Cansado de esmurrar seu adversário e pular dando voadoras o tempo todo? Pois é, acabe já com essa monotonia e tire uma partidinha de "Fulgorball". Esse é um novo esporte criado por nossos pilotos quando estavam jogando video game nas horas vagas (Uél Mas eles também jogam quando trabalham!).

Para participar da brincadeira, ambos os jogadores devem escolher personagens que possuam movimentos que rebatam magias. No caso aqui, Fulgore acabou dando o nome à brincadeira (pois pode rebater magias).

O game começa assim: cada adversário fica inicialmente em um canto da tela, um dos dois solta uma magia e o outro já pode rebater de volta. Começa então o pingue-pongue, é magia pra cá, magia pra lá. E você sem perceber acaba treinando e muito o movimento dos golpes... Além de se divertir de uma forma diferente.

É lógico que para não haver discussões os jogadores devem seguir algumas regras. Aqui vão algumas que inventamos (se preferir, faça você mesmo as próprias regras): a partida só acaba quando alguém cair morto; a cada barra de energia perdida por algum dos adversários troca-se os lados dos jogadores; deixe o tempo do jogo no infinito, fazendo com que a luta só acabe quando um dos oponentes cair morto; após o saque, dado através do lançamento de uma magia (a qual deve ser simples, não valendo as duplas, triplas, etc) os personagens podem movimentar-se para frente ou para trás, mas não podem pular as magias, usar alguma espécie de teleportação, nem passar por debaixo delas (caso o façam, devem tomar três magias como penalidade); caso alguém descubra alguma forma de rebater magias com qualquer um dos outros personagens, este poderá participar do jogo sem problema algum; não vale sacanear e direcionar a magia para baixo ou para cima; sempre que houver "roubalheira" na partida, o infrator terá três ataques de magia contra si como penalidade; e caso o infrator, ao sacanear, mate ou acabe com uma barra de energia, este está eliminado na mesma hora, não levando-se em consideração a sua energia ou vantagem técnica sobre o adversário.

Sinceramente, aqui não tem nada de muito complexo ou difícil. Se a coisa começar a ficar preta do seu lado e o pilantra do oponente não pára de roubar, desça a paulada no condenado. Afinal, querendo ou não, esse é um jogo de luta! Você percebe que jogar Fulgorbol é a mesma coisa que jogar tênis usando uma granada, podendo ser muito divertido.

BUST-A-MOVE Super Nintendo

Entre de cara no level 100 deste jogo e acabe com tudo...

Password - CD6LQL

COSMIC CARNAGE 32X

Um game dentro do outro

Com o console desligado, segure os botões B, X e Z. Sem soltar os comandos, ligue o console. Você poderá jogar um game escondido chamado "Cyber Brawl".

QUARANTINE 3DO

Passwords para dar e vender!

Level 1 - 98645782
Level 2 - 89962254
Level 3 - 54185654
Level 4 - 92146125
Level 5 - 33289642

MAGIC Super Nintendo

Continues Infinitos

Entre na tela de opções e deixe o cursor de forma a escolher a música. Usando o botão X, escute um pouco de 9, 8, 7 e 6, nessa ordem mesmo. Agora, quando você morrer, na tela do continue aparecerá o símbolo de infinito no número de créditos.

PANZER DRAGON Saturn

Invencibilidade

Na tela do título, deixe o "normal mode" na cor branca e digite L, L, R, R, cima, baixo, esquerda, direita e Start. A mensagem "invencible mode" irá surgir.

Episódio 0

Para jogar nessa fase que até agora era escondida, deixe a mensagem normal mode em branco e digite: cima, cima, cima, baixo, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, esquerda, direita, L, R e Start.

Seleção de estágios

Com o normal mode em branco digite na tela do título a seqüência: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita esquerda, direita, X, Y, Z e Start.

Jogue sem o Dragão

Para se aventurar no game voando sem ver o seu "animalzinho", faça o seguinte: ligue o Saturn sem CD por dentro, entre na tela de "Data Memory" e selecione a língua Deutsch (Alemão). Carregue o CD e, quando a mensagem normal mode estiver em branco, digite: esquerda, esquerda, direita, direita, cima, baixo, cima, baixo, L, R e Start.

Wizard Mode

Na tela do título digite L, R, L, R, cima, baixo, cima, baixo, esquerda e direita.

Continues Infinitos

Na tela do título digite cima, X, direita, Y, baixo, Z, esquerda, Y, cima e X. Um som de laser será escutado mostrando que o truque funcionou.

Modo Suicida

Suponhamos que você esteja tentando completar 100% de inimigos destruídos nas fases deste game, e descobre que um só passou e você não o acertou, é chato né?!?

Pois é, nessas horas você até daria uma vida para voltar ao estágio e completar tudo. Então faça isso. Para sacrificar uma vida e voltar ao início de uma fase, aperte ao mesmo tempo os botões L, R, A, B, e C... Seu Dragão cai na água e pode-se começar tudo de novo.

Há muitos rumores aí pelas revistas importadas dizendo que se no "Final Boss Stage" se completar 100%, surge uma outra fase secreta. Que tal conferir?

HOT LINE Playtronic - 522 2177
Tec Toy - 260 3877

TRUQUES MACETES DICAS

Super Nintendo

O melhor dos times

Na tela de título, pressione START e entre o código: Y, cima, baixo, B, esquerda, A, direita, baixo. Então escolha o jogo que você deseja jogar. Agora, na tela de "Records", apenas entre as iniciais JAM. Você terá em seu "curriculum" uma lista de 27 vitórias (sobre todos os times da NBA) e terá de jogar em um nível mais avançado. Será que você é capaz de terminar agora?

CLOCKWORK KNIGHT

Saturn

Seleção de Fases

Na tela de título (enquanto o press START ainda estiver aparecendo), pressione para a esquerda, cima, direita, baixo, baixo, direita, direita, cima e R. O nome da fase aparecerá no meio da tela. Direcione para cima ou para baixo para selecionar a fase desejada.

Última Fase

Depois de entrar o código de seleção de fases, pressione para a esquerda, direita, direita, cima, direita, direita, cima, baixo, direita, direita, cima e R. Depois de fazer isso, pressione para cima duas vezes para encontrar o estágio que diz "Last Boss".

999 vidas

Na tela de título (enquanto o press START ainda estiver aparecendo), pressione para cima, direita (9X), baixo (8X), esquerda (7X), Z, X, Y, Y, Y, Z. Você saberá se a dica deu certo, se a música de abertura começar novamente.

Milhões de Pontos

Complete o estágio 2-2 (a fase do trem) em menos de 30 segundos. Você ganhará um milhão de pontos por ter completado a fase rapidamente.

BLINK

Sega CD

Destruição TOTAL

A qualquer momento do jogo, pressione e segure o direcional para baixo e o botão START. Então solte o direcional mas mantenha o START pressionado e faça a seqüência: direita (3X), esquerda (3X), direita (2X), esquerda (2X), direita (1X) e esquerda (1X). Agora solte todos os botões. Você terá todos os scrolls, spells, 50 de cada item e poderá passar o level a qualquer momento. Para completar a destruição e ficar invencível é só pressionar o botão C em qualquer level!

Demon's Crest

Super Nintendo

Jogue Somente com os Chefes

Para jogar Demon's Crest sem nenhum inimigo, exceto os chefes de fase, entre o password:

RBNL XHGB
VGBB LYLD

AERO THE ACROBAT 2

Mega Drive

Seleção de Fases

Entre na tela de opções e deixe tocar as músicas 9, 4, 19 e 71 **no "sound test". Se você fizer tudo corretamente,** a tela irá brilhar. **Então comece o jogo e pressione** START **para pausar o jogo.** Direcione para baixo e pressione A e C ao mesmo tempo **para entrar na tela de seleção de fases.**

X-MEN 2 THE CLONE WARS

Mega Drive

Dicas + dicas + dicas +...

Com essas dicas ficará fácil de terminar o jogo. Primeiro, comece o jogo e, em qualquer level, pressione START **para pausar o jogo. Agora pressione** esquerda e C simultaneamente, cima, cima, esquerda, baixo, baixo, direita e C simultaneamente. **Você ouvirá um som e passará para a próxima fase.** Despause o jogo e pause-o novamente. **Agora,** pressione direita e C para passar de fase ou esquerda e C **para mudar de personagem. Para ficar invencível,** pause o jogo e pressione cima e B simultaneamente, cima, direita, baixo, cima, direita, baixo, baixo, cima e B. **Você ouvirá outro som.** Despause o jogo e pause novamente. Pressione cima e B simultaneamente **para se tornar invencível!**

SEGA TENNIS SQUADRON

Sega CD

Seleção de fases

Na tela que aparecer "Start Game" e "options", entre o seguinte código: direita, esquerda, direita, esquerda, baixo, cima, baixo, cima, direita, direita, direita, direita. Com isso você poderá selecionar a fase que irá jogar.

Jogo Escondido

Para brincar em um joguinho escondido, digite: esquerda, esquerda, direita, direita, baixo, cima, baixo, cima e START. Assim você entrará no Super Catch Game.

PROMOÇÃO

PROMOÇÃO GAME-X

GANHE UM PLAYSTATION USANDO SÓ UMA CANETA, UMA TESOURA E A CABEÇA...

CALMA NÃO FAÇA BESTEIRA, LEIA ABAIXO E FIQUE LIGADO NO QUE TERÁ DE FAZER.

YEAH!

Promoção boa é aqui, com vídeo game de última geração como prêmio. Para concorrer é só mandar sua carta para :

Promoção Revista GAME-X
CEP 04508-010
Caixa Postal 19113 São Paulo - SP

COM ESTE FORMULÁRIO PREENCHIDO

Junto com o formulário, recorte e mande o selo que está no canto superior direito desta página e escreva uma frase para ser usada como "slogan" da revista. A melhor frase será selecionada e o nome do vencedor divulgado na edição 3 da revista GAME-X.

PROMOÇÃO PLAYSTATION

Nome - .....

.....

Endereço completo - .....

.....

Telefone - ..... **Idade -** .....

Nível escolar - .....

Vídeo game(s) que possui - .....

Qual a seção que mais gosta na GAME-X? - .....

.....

Qual a seção que menos gosta na GAME-X? -

.....

Gosta de RPG? - .....

Conhece a revista DRAGÃO BRASIL? - .....

SLOGAN PARA GAME-X : .....

.....

.....

.....

MANDE XEROX OU CÓPIE O FORMULÁRIO PARA NÃO DETONAR SUA REVISTA E NÃO ESQUEÇA DE MANDAR O SELO DO CANTO SUPERIOR DA PÁGINA !

DRAGÃO BRASIL

A ERA DO RPG!

PORQUE RPG É O BICHO!